

**This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- **BLACK BORDERS**
- **TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- **FADED TEXT**
- **ILLEGIBLE TEXT**
- **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- **COLORED PHOTOS**
- **BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS**
- **GRAY SCALE DOCUMENTS**

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

#2

jc997 U.S. PTO
10/003069
12/06/01

IN THE U.S. PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant(s): SHIOMI, Masashi et al.

Application No.:

Group:

Filed: December 6, 2001

Examiner:

For: INFORMATION PROCESSING APPARATUS, COMMUNICATION APPARATUS,
INFORMATION PROCESSING TERMINAL, INFORMATION SUPPLYING
APPARATUS, INFORMATION SUPPLYING METHOD, INFORMATION ...

LETTER

Assistant Commissioner for Patents
Box Patent Application
Washington, D.C. 20231

December 6, 2001
0033-0778P

Sir:

Under the provisions of 35 USC 119 and 37 CFR 1.55(a), the
applicant hereby claims the right of priority based on the following
application(s):

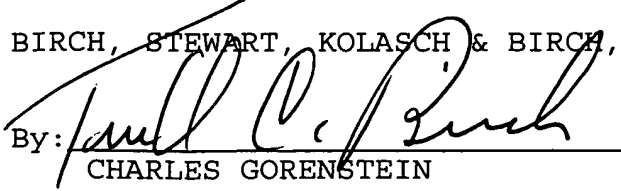
<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Filed</u>
JAPAN	2000-371676	12/06/00

A certified copy of the above-noted application(s) is(are)
attached hereto.

If necessary, the Commissioner is hereby authorized in this,
concurrent, and future replies, to charge payment or credit any
overpayment to deposit Account No. 02-2448 for any additional fees
required under 37 C.F.R. 1.16 or under 37 C.F.R. 1.17; particularly,
extension of time fees.

Respectfully submitted,

BIRCH, STEWART, KOLASCH & BIRCH, LLP

By: 
CHARLES GORENSTEIN

Attachment
(703) 205-8000
/ka

Reg. No. 29,271
P. O. Box 747
Falls Church, Virginia 22040-0747

SHIOMI, Masashi et al.

Dec. 6, 2001

BSKA, LLP

(703) 205-8000

日本国特許庁 0033-07780

JAPAN PATENT OFFICE

1 of 1

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2000年12月 6日

出願番号

Application Number:

特願2000-371676

出願人

Applicant(s):

シャープ株式会社

JC997 U.S. PTO
10/003069

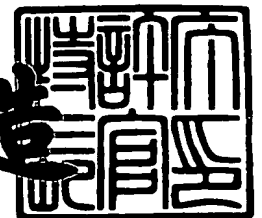


12/06/01

2001年 9月 5日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3082231

【書類名】 特許願

【整理番号】 1001995

【提出日】 平成12年12月 6日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 13/00

【発明者】

 【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

 【氏名】 塩見 眞史

【発明者】

 【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

 【氏名】 吉川 修一

【発明者】

 【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

 【氏名】 森田 晃明

【発明者】

 【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

 【氏名】 永廣 雅之

【特許出願人】

 【識別番号】 000005049

 【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号

 【氏名又は名称】 シャープ株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100064746

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 深見 久郎

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 008693

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 情報処理装置、通信装置、情報処理端末、情報供給装置、情報供給方法、情報供給システムおよびコンピュータで読取可能な記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 外部から供給される所望情報とともに該所望情報に関連した広告データを受理する情報受理部と、

前記情報受理部により受理された前記所望情報を対象にした所定処理を実行する処理手段と、

前記処理手段により前記所定処理が実行されるとき、前記情報受理部により受理された前記広告データに基づく広告を提示する広告提示手段とを備えた、情報処理装置。

【請求項 2】 前記情報受理部は、

前記所望情報と前記広告データとが予め格納された情報記憶媒体が着脱自在に装着される記憶媒体装着部と、

前記記憶媒体装着部に装着された前記記憶媒体から、前記所望情報とともに該所望情報に関連した広告データを読出す記憶媒体読出部を有する、請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】 前記所望情報には、前記処理手段により前記所定処理の対象として追加されるべき種類に対応の追加データが含まれることを特徴とする、請求項 1 または 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】 前記情報受理部は、

通信回線を介して前記外部と通信する通信部と、

前記外部から送信された前記所望情報と該所望情報に関連した前記広告データとを前記通信部を介して受信する受信手段とを有する、請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載の情報処理装置。

【請求項 5】 前記情報受理部は、

前記処理手段による前記所定処理の実行結果に基づいて、前記追加データの種類を特定する追加データ特定手段と、

前記追加データ特定手段により特定された種類に対応の前記追加データの取得

要求を、前記通信部を介して前記外部に送信する追加データ要求手段と、

前記追加データ要求手段により送信された前記取得要求に応じた種類の前記追加データと前記広告データを、前記通信部を介して前記外部より受信するデータ受信手段とをさらに備えた、請求項 4 に記載の情報処理装置。

【請求項 6】 前記取得要求には、前記広告データを特定するための広告特定データが含まれて、

前記データ受信手段は、前記追加データ要求手段により送信された前記取得要求に含まれる前記広告特定データにより特定される前記広告データを受信することを特徴とする、請求項 5 に記載の情報処理装置。

【請求項 7】 前記情報処理装置は、携帯可能であることを特徴とする、請求項 1 ないし 6 のいずれかに記載の情報処理装置。

【請求項 8】 通信回線を介して外部の情報供給部と通信する通信部と、外部から送信された所定処理を実行するための所望情報と該所望情報に関連した広告データとを前記通信部を介して受信する受信手段と、

着脱自在に記憶媒体が装着される記憶媒体装着部と、

前記受信手段により受信された前記所望情報と前記広告データとを、前記記憶媒体装着部に装着された前記記憶媒体に書込む記憶媒体書込部とを備える、通信装置。

【請求項 9】 前記記憶媒体には、前記所望情報を特定するための情報特定データおよび前記広告データを特定するための広告特定データが予め記憶されて

前記記憶媒体装着部に装着された前記記憶媒体から前記情報特定データおよび前記広告特定データを読出す読出手段と、

前記読出手段により読出された前記情報特定データおよび前記広告特定データを用いて、前記所望情報と前記広告データの取得要求を、前記通信部を介して送信する要求送信手段とをさらに備えて、

前記受信手段は、前記要求送信手段により送信された前記情報特定データおよび前記広告特定データにより特定される前記所望情報および前記広告データを受信することを特徴とする、請求項 8 に記載の通信装置。

【請求項 1 0】 前記記憶媒体には、さらに、前記情報供給部を特定して接続するための接続先データが予め記憶されて、

前記通信部は、前記記憶媒体装着部に装着された前記記憶媒体に記憶された前記接続先データに基づいて前記情報供給部と通信することを特徴とする、請求項 8 または 9 に記載の通信装置。

【請求項 1 1】 前記所望情報には、前記所定処理の対象として追加されるべき追加データが含まれることを特徴とする、請求項 8 ないし 1 0 のいずれかに記載の通信装置。

【請求項 1 2】 所望情報と該所望情報に関連した広告データとが記憶された記憶媒体から、前記所望情報と前記広告データを読出す記憶媒体読出部と、

前記記憶媒体読出部により読出された前記所望情報を対象にした所定処理を実行する処理手段と、

前記処理手段により前記所定処理が実行されるとき、前記記憶媒体読出部により読出された前記広告データを提示する広告提示手段とを備えた、情報処理端末。

【請求項 1 3】 前記記憶媒体が着脱自在に装着される記憶媒体装着部をさらに備えて、

前記記憶媒体読出部は、前記記憶媒体着脱部に装着された前記記憶媒体について読出しすることを特徴とする、請求項 1 2 に記載の情報処理端末。

【請求項 1 4】 前記所望情報には、前記処理手段により前記所定処理の対象として追加されるべき種類に対応の追加データが含まれることを特徴とする、請求項 1 2 または 1 3 に記載の情報処理端末。

【請求項 1 5】 前記追加データの種類の種類は、前記処理手段による前記所定処理の実行結果に基づいて特定されることを特徴とする、請求項 1 4 に記載の情報処理端末。

【請求項 1 6】 前記情報処理装置は携帯可能であることを特徴とする、請求項 1 2 ないし 1 5 のいずれかに記載の情報処理端末。

【請求項 1 7】 所望情報の取得要求を受信する取得要求受信手段と、
前記取得要求受信手段により前記取得要求が受信されたことに応じて、前記所

望情報とともに、該所望情報に関連した広告データを要求元に送信して供給するデータ供給手段とを備えた、情報供給装置。

【請求項 18】 前記所望情報には、前記要求元で実行される情報処理の対象として追加されるべき種類に対応の追加データが含まれることを特徴とする、請求項 17 に記載の情報供給装置。

【請求項 19】 前記取得要求には、前記追加データの種別を示す種別データが含まれて、

前記情報供給装置は、

複数種類の前記追加データが格納された追加データ格納部をさらに備えて、

前記データ供給手段は、

前記取得要求受信手段により前記取得要求が受信されたことに応じて、受信された前記取得要求中の前記種別データに基づいて前記追加データ格納部から読出された前記追加データを、前記要求元に送信することを特徴とする、請求項 18 に記載の情報供給装置。

【請求項 20】 前記取得要求には、前記広告データを特定するための広告特定データが含まれて、

前記情報供給装置は、

複数種類の前記広告データが格納された広告データ格納部をさらに備えて、

前記データ供給手段は、

前記取得要求受信手段により前記取得要求が受信されたことに応じて、受信された前記取得要求中の前記広告特定データに基づいて前記広告データ格納部から読出された前記広告データを、前記要求元に送信することを特徴とする、請求項 17 ないし 19 のいずれかに記載の情報供給装置。

【請求項 21】 前記広告データ格納部には、前記広告データを供給する複数の広告主のそれぞれに対応して前記広告データが格納されて、

前記広告特定データは、前記広告主を特定するためのデータであることを特徴とする、請求項 20 に記載の情報供給装置。

【請求項 22】 前記広告データ格納部の前記広告データは、対応する前記広告主により登録されて更新されることを特徴とする、請求項 21 に記載の情報

供給装置。

【請求項 2 3】 前記追加データ格納部の複数種類の前記追加データのそれぞれは、該追加データを供給するデータ供給主により登録されて更新されることを特徴とする、請求項 1 9 ないし 2 2 のいずれかに記載の情報供給装置。

【請求項 2 4】 所望情報を対象にした所定処理を実行するとともに供給されるデータを提示する複数の端末と、前記端末と通信して情報を供給する情報供給装置とを備えた情報処理システムにおける情報供給方法であって、

前記複数端末中の任意の端末から前記情報供給装置に前記所望情報の取得要求を送信する取得要求送信ステップと、

前記取得要求送信ステップにより送信された前記取得要求が受信されたことに応じて、前記所望情報とともに、該所望情報に関連した広告データを、前記情報供給装置から前記任意端末に送信して供給するデータ供給ステップとを備えた、情報供給方法。

【請求項 2 5】 所望情報を対象にした所定処理を実行するとともに供給されるデータを提示する複数の端末と、前記端末と通信して情報を供給する情報供給装置とを備えた情報供給システムであって、

前記複数端末中の任意の端末から前記情報供給装置に前記所望情報の取得要求を送信する取得要求送信手段と、

前記取得要求送信手段により送信された前記取得要求が受信されたことに応じて、前記所望情報とともに、該所望情報に関連した広告データを、前記情報供給装置から前記任意端末に送信して供給するデータ供給手段とを備えた、情報供給システム。

【請求項 2 6】 コンピュータで読取可能な記録媒体であって、

所望情報処理を実行するためのプログラム情報を記憶するプログラム情報記憶部と、

前記所望情報処理を実行するために前記プログラム情報とともに読出される前記プログラム情報に関する追加データを記憶する追加データ記憶部と、

前記所望情報処理が実行される際に提示されるために読出される、前記プログラム情報に関する広告データを記憶する広告記憶部とを備えた、コンピュータで

読取可能な記録媒体。

【請求項 2 7】 前記広告データを特定するための広告特定データを記憶する広告特定データ記憶部をさらに備えて、

前記広告特定データにより特定される前記広告データが外部から供給されて前記広告記憶部に記憶されることを特徴とする、請求項 2 6 に記載のコンピュータで読取可能な記録媒体。

【請求項 2 8】 前記追加データを一意に識別するための識別情報を記憶する識別情報記憶部をさらに備えて、

前記識別情報により特定される前記追加データが外部から供給されて前記追加データ記憶部に記憶されることを特徴とする、請求項 2 6 または 2 7 に記載のコンピュータで読取可能な記録媒体。

【請求項 2 9】 前記追加データは、次位に追加されるべき前記追加データを一意に識別するための次位識別情報を含み、前記次位識別情報により特定される前記追加データが外部から供給されて前記追加データ記憶部に記憶されることを特徴とする、請求項 2 6 ないし 2 8 のいずれかに記載のコンピュータで読取可能な記録媒体。

【請求項 3 0】 前記供給元を特定して通信接続するための接続先情報を記憶する接続先情報記憶部をさらに備える、請求項 2 7 ないし 2 9 のいずれかに記載のコンピュータで読取可能な記録媒体。

【請求項 3 1】 前記所望情報処理の実行の際に、実行の途中または終了の結果を記憶する実行結果記憶部をさらに備える、請求項 2 6 ないし 3 0 のいずれかに記載のコンピュータで読取可能な記録媒体。

【請求項 3 2】 前記実行結果記憶部には、前記所望情報処理の実行終了結果として、前記識別情報および前記次位識別情報のいずれかが記憶されることを特徴とする、請求項 3 1 に記載のコンピュータで読取可能な記録媒体。

【請求項 3 3】 前記広告特定データは広告主を特定するためのデータであることを特徴とする、請求項 2 7 ないし 3 2 のいずれかに記載のコンピュータで読取可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

この発明は情報処理装置、通信装置、情報処理端末、情報供給装置、情報供給方法、情報供給システムおよびコンピュータで読取可能な記録媒体に関し、特に、クライアントに対して所望される情報とともに該所望情報に関連の広告情報を供給するための情報処理装置、通信装置、情報処理端末、情報供給装置、情報供給方法、情報供給システムおよびコンピュータで読取可能な記録媒体に関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術および発明が解決しようとする課題】

現在、ゲーム用プログラムを含むコンピュータで実行可能な各種プログラムならびに音楽および映像などのデータは、C D - R O M (Compact Disc Read only Memory)、D V D (Digital Versatile Disc) などの記憶媒体に格納されて販売される。この記憶媒体に記憶されている内容に、配信されるデータを追加して格納することで、ゲーム展開の多様性を高めるゲームシステムが、特開平 8 - 1 7 3 6 3 4 号公報に開示される。

【 0 0 0 3 】

この公報によれば、プログラムまたはデータなどのコンテンツが予め準備されたサーバ装置から、このコンテンツがインターネットなどのネットワークを介してクライアント端末にダウンロードされて、クライアント端末に準備された記憶媒体の内容に追加して書込まれる。

【 0 0 0 4 】

この公報に記載の技術では、記憶媒体の記憶内容に追加されるデータが配信される際には、配信データに対応するコンテンツに関する広告情報は配信されない。このため、利用者は、最新のゲーム用プログラムに関する広告情報を受信して見ることはできない。また、広告情報の提供者（以下、広告主と言う）は、最新の広告情報を、それを必要とする利用者に対してリアルタイムに提供することができなかった。

【 0 0 0 5 】

従来の一般的な広告情報の提供方法としては、広告主が雑誌、テレビジョン、

新聞などで広告情報を、不特定多数の人に一様に提供していた。

【0006】

利用者は、雑誌、テレビジョン、新聞などで提示される広告情報を確認することで、最新のコンテンツを購入することができる。購入したコンテンツに関する情報を継続して入手することを所望する場合には、利用者は雑誌、テレビジョンおよび新聞などを調べて対応の広告情報が提示されるか否かをチェックする必要がある。

【0007】

雑誌、テレビジョンおよび新聞など以外で広告情報を得るための方法としては、購入されるコンテンツに付属している利用者登録用のはがきを利用する方法がある。具体的には、コンテンツ購入者は、該はがきに所定事項を記載して該コンテンツの販売者に返信することで、販売者において受理したはがきに記載された内容に基づいて該利用者の情報が登録される。そして、販売者は該利用者により購入されたコンテンツの広告情報が印刷された冊子などを作成して、該コンテンツに関して登録された利用者に配送（郵送）する。

【0008】

利用者登録用のはがきが利用される場合には、広告主は、広告情報が印刷された冊子などの作成および配送に関して時間、人手および費用がかかる。また、利用者は、所望するコンテンツの広告情報を入手するのに数日要する。利用者は、利用者格登録用のはがきを利用して登録した情報に変更があった場合、再度、登録手続きしなければ広告情報を入手できなくなるし、広告主は利用者に広告情報を送ることができなくなる。

【0009】

それゆえにこの発明の目的は、利用者に対して所望される情報とともに関連する広告情報を提供することのできる情報処理装置、通信装置、情報処理端末、情報供給装置、情報供給方法、情報供給システムおよびコンピュータで読取可能な記録媒体を提供することである。

【0010】

【課題を解決するための手段】

この発明の或る局面に係る情報処理装置は、外部から供給される所望情報とともに該所望情報に関連した広告データを受理する情報受理部と、情報受理部により受理された所望情報を対象にした所定処理を実行する処理手段と、処理手段により所定処理が実行されるとき、情報受理部により受理された広告データに基づく広告を提示する広告提示手段とを備える。

【 0 0 1 1 】

上述の広告の提示は、利用者に対して、広告の内容を画面を用いて表示したり、スピーカなどを介して音声により出力するなどの態様を意図する。

【 0 0 1 2 】

したがって、情報処理装置では、情報受理部により外部から所望情報とともに該所望情報に関連した広告データが受理されて、処理手段により所定処理が実行されると、受理された広告データに基づく広告が広告提示手段により提示される。

【 0 0 1 3 】

それゆえに、利用者は所望情報に関する広告を、広告入手のための情報登録作業をすること無く確実に入手して確認できる。また、広告提供者は、広告情報の入手を所望する利用者に関する情報を登録しておかなくても、場所および時間に制限されること無く当該利用者をターゲットにして広告情報を供給して提示することが確実にかつ効率よくできる。また、従来のように利用者に関する情報登録のための作業と経費、印刷による広告のための作業と経費などを省略することもできる。

【 0 0 1 4 】

上述の情報処理装置では、情報受理部は、所望情報と広告データとが予め格納された情報記憶媒体が着脱自在に装着される記憶媒体装着部と、記憶媒体装着部に装着された記憶媒体から、所望情報とともに該所望情報に関連した広告データを読み出す記憶媒体読出部を有する。

【 0 0 1 5 】

したがって、情報処理装置では、所望情報と当該所望情報に関連した広告データは、これらが予め記憶された記憶媒体から読出されることにより供給される。

【 0 0 1 6 】

それゆえに、記憶媒体に記憶された広告データの広告主に、所望情報が記憶された記憶媒体の価格の一部を負担させることができるから、記憶媒体の販売価格を低くできて、利用者にとっては所望情報が記憶された記憶媒体を購入し易くなり、広告主にとっては広告データ提示の機会を増やすことができる。

【 0 0 1 7 】

上述の情報処理装置では、所望情報には、処理手段により所定処理の対象として追加されるべき種類に対応の追加データが含まれる。

【 0 0 1 8 】

したがって、利用者は、処理手段により所定処理の対象として追加されるべき種類に対応の追加データが供給される際にも、広告データが供給されるから、広告データを入手して確認する機会を増やすことができる。広告提供者もまた利用者に対して広告データを供給して提示する機会を増やすことができる。

【 0 0 1 9 】

上述の情報処理装置では、情報受理部は、通信回線を介して外部と通信する通信部と、外部から送信された所望情報と該所望情報に関連した広告データとを通信部を介して受信する受信手段とを有する。

【 0 0 2 0 】

したがって、情報処理装置では、所望情報と当該所望情報に関連した広告データは、通信回線を介して外部から受信することにより供給される。

【 0 0 2 1 】

それゆえに、利用者は通信回線を利用することで、場所および時間に制限されること無く所望情報に関連した広告データを得て確認することができる。広告提供者もまた場所および時間に制限されること無く、所望情報に関連した広告データを、通信回線を介して利用者に供給し提示することができる。

【 0 0 2 2 】

上述の情報処理装置において情報受理部は、処理手段による所定処理の実行結果に基づいて、追加データの種類を特定する追加データ特定手段と、追加データ特定手段により特定された種類に対応の追加データの取得要求を、通信部を介し

て外部に送信する追加データ要求手段と、追加データ要求手段により送信された取得要求に応じた種類の追加データと広告データを、通信部を介して外部より受信するデータ受信手段とをさらに備える。

【 0 0 2 3 】

したがって、情報処理装置には、処理手段による所定処理の実行結果に基づいて特定された種類の追加データとともに広告データが供給されるから、利用者は所定処理の実行結果に対応する種類の追加データおよび広告データを所望する頻度で入手できる。

【 0 0 2 4 】

上述の情報処理装置においては取得要求には、広告を特定する広告特定データが含まれて、データ受信手段は、追加データ要求手段により送信された取得要求に含まれる広告特定データにより特定される広告データを受信する。

【 0 0 2 5 】

したがって、情報処理装置では、広告特定データにより特定される広告データに基づく広告が提示される。それゆえに、利用者は、広告データを特別に指定しなくても、広告データを受信して確認することができる。

【 0 0 2 6 】

上述の広告特定データは広告データを供給する広告主を特定するようなデータである。

【 0 0 2 7 】

上述の情報処理装置は、携帯可能である。

したがって、利用者は情報処理装置を携帯しながら所望情報または追加データとともに広告データを入手できるから、時間および場所を問わずに広告データを入手し確認することができる。

【 0 0 2 8 】

この発明の他の局面に係る通信装置は、通信回線を介して外部の情報供給部と通信する通信部と、外部から送信された所定処理を実行するための所望情報と該所望情報に関連した広告データとを通信部を介して受信する受信手段と、着脱自在に記憶媒体が装着される記憶媒体装着部と、受信手段により受信された所望情

報と広告データとを、記憶媒体装着部に装着された記憶媒体に書込む記憶媒体書込部とを備える。

【0029】

したがって、通信装置では、受信手段により外部から所望情報とともに該所望情報に関連した広告データが受信されると、装着された記憶媒体に記憶媒体書込部により書込まれる。

【0030】

それゆえに、通信装置の利用者は所望情報に関する広告を、広告入手のための情報登録作業をすること無く記憶媒体を介して確実に入手できる。また、広告提供者は、広告情報を所望する利用者に関する情報を予め登録しておかなくても、場所および時間に制限されること無く当該利用者をターゲットにして広告情報を供給して提示することが確実にかつ効率よくできる。また、従来のように利用者に関する情報登録のための作業と経費、印刷による広告のための作業と経費などを省略することもできる。

【0031】

上述の通信装置において記憶媒体には、所望情報を特定するための情報特定データおよび広告データを特定するための広告特定データが予め記憶されて、記憶媒体装着部に装着された記憶媒体から情報特定データおよび広告特定データを読み出す読出手段と、読出手段により読出された情報特定データおよび広告特定データを用いて、所望情報と広告データの取得要求を、通信部を介して送信する要求送信手段とをさらに備えて、受信手段は、要求送信手段により送信された情報特定データおよび広告特定データにより特定される所望情報および広告データを受信する。

【0032】

したがって、通信装置では記憶媒体に予め記憶された情報特定データおよび広告特定データにより特定される所望情報と広告データは、外部の情報供給部から受信されて記憶媒体に書込まれる。

【0033】

それゆえに、通信装置の利用者は、外部の情報供給部から、記憶媒体に予め記

憶された情報特定データおよび広告特定データにより特定される所望情報と広告データが送信されて供給された場合には、これら情報を記憶媒体に書込むことにより入手できる。

【 0 0 3 4 】

上述の通信装置では記憶媒体には、さらに、情報供給部を特定して接続するための接続先データが予め記憶されて、通信部は、記憶媒体装着部に装着された記憶媒体に記憶された接続先データに基づいて情報供給部と通信する。

【 0 0 3 5 】

したがって、記憶媒体に記憶された接続先データに基づいて所望情報および広告データの供給先を一意に特定して自動的に接続することができるから、利用者は接続の手間が省略される。

【 0 0 3 6 】

上述の通信装置において所望情報には、所定処理の対象として追加されるべき追加データが含まれる。

【 0 0 3 7 】

したがって、追加データが受信されて記憶媒体に書込まれる毎に、広告データも受信されて記憶媒体に書込まれるから、通信装置の利用者は記憶媒体を介して広告データを頻繁に入手できる。また、広告主は利用者に対して広告データを供給する機会をより多く得ることができる。

【 0 0 3 8 】

この発明のさらなる他の局面に係る情報処理端末は、所望情報と該所望情報に関連した広告データとが記憶された記憶媒体から、所望情報と広告データを読出す記憶媒体読出部と、記憶媒体読出部により読出された所望情報を対象にした所定処理を実行する処理手段と、処理手段により所定処理が実行されるとき、記憶媒体読出部により読出された広告データを提示する広告提示手段とを備える。

【 0 0 3 9 】

したがって、情報処理端末では、所望情報と該所望情報に関連した広告データとが記憶媒体から読出されると、処理手段により所望情報を対象にした所定処理が実行されるとともに広告提示手段により広告データが提示される。

【 0 0 4 0 】

それゆえに、情報処理端末の利用者は、所望情報とともに関連する広告データを入手して確認できる。

【 0 0 4 1 】

上述の情報処理端末は、記憶媒体が着脱自在に装着される記憶媒体装着部をさらに備えて、記憶媒体読出部は、記憶媒体着脱部に装着された記憶媒体について読出しする。

【 0 0 4 2 】

したがって、情報処理端末に複数の異なる記憶媒体を着脱自在に交互に装着できるので、複数の異なる所望情報とともに複数の異なる広告データも入手できる。

【 0 0 4 3 】

上述の情報処理端末において所望情報には、処理手段により所定処理の対象として追加されるべき種類に対応の追加データが含まれる。

【 0 0 4 4 】

したがって、情報処理端末の利用者は追加データを入手する毎に、広告データも入手できる。

【 0 0 4 5 】

上述の情報処理端末においては追加データの種類の、処理手段による所定処理の実行結果に基づいて特定される。

【 0 0 4 6 】

したがって、情報処理端末の利用者は、処理手段により所定処理の実行結果に基づく種類に対応の追加データが供給されると、該追加データを用いて所定処理を行なうことができ、所定処理の実行内容を多彩にできる。

【 0 0 4 7 】

上述の情報処理装置は携帯可能であることを特徴とする。

したがって、利用者は情報処理端末を携帯することにより、どこにいても所定処理を実行させることができるとともに、広告データを提示して確認することができる。

【 0 0 4 8 】

この発明のさらなる他の局面に係る情報供給装置は、所望情報の取得要求を受信する取得要求受信手段と、取得要求受信手段により取得要求が受信されたことに応じて、所望情報とともに、該所望情報に関連した広告データを要求に送信して供給するデータ供給手段とをさらに備える。

【 0 0 4 9 】

したがって、要求元の利用者には、情報供給装置から所望情報とともに該所望情報に関連した広告データが通信により供給されて、供給された広告データは利用者に対して提示される。

【 0 0 5 0 】

それゆえに、利用者は所望情報に関する広告を、広告入手のための情報登録作業をすること無く確実に入手して確認できる。また、広告提供者は、広告データ入手を所望する利用者に関する情報を登録しておかなくても、情報供給装置を介して、場所および時間に制限されることなく当該利用者をターゲットにして広告データを供給し提示することが効率よくできる。また、従来のように利用者に関する情報登録のための作業と経費、印刷による広告のための作業と経費などを省略することもできる。

【 0 0 5 1 】

上述の情報供給装置では、所望情報には、要求元で実行される所定情報処理の対象として追加されるべき種類に対応の追加データが含まれる。

【 0 0 5 2 】

上述の情報供給装置では、取得要求には、追加データの種類を示す種類データが含まれて、情報供給装置は、複数種類の前記追加データが格納された追加データ格納部をさらに備えて、データ供給手段は、取得要求受信手段により取得要求が受信されたことに応じて、受信された取得要求中の種類データに基づいて追加データ格納部から読出された追加データを、要求元に送信する。

【 0 0 5 3 】

したがって、要求元の利用者は、所定処理の対象として追加されるべき種類に対応の追加データが供給される際にも、広告データが供給されて提示されるから

、広告データを入手して確認する機会を増やすことができる。また、広告提供者も利用者に対して広告データを供給して提示する機会を増やすことができる。

【 0 0 5 4 】

上述の情報供給装置では取得要求には、広告データを特定するための広告特定データが含まれて、情報供給装置は、複数種類の広告データが格納された広告データ格納部をさらに備えて、データ供給手段は、取得要求受信手段により取得要求が受信されたことに応じて、受信された取得要求中の広告特定データに基づいて広告データ格納部から読出された広告データを、要求元に送信する。

【 0 0 5 5 】

したがって、要求元の利用者に供給されて提示される広告データの種類の、取得要求中の特定データを用いて指定することができる。

【 0 0 5 6 】

上述の情報供給装置では広告データ格納部には、広告データを供給する複数の広告主のそれぞれに対応して広告データが格納されて、広告特定データは、広告主を特定するためのデータである。

【 0 0 5 7 】

したがって、要求元の利用者に供給されて提示される広告データは、取得要求中の広告主を特定するための特定データを用いて指定できる。それゆえに、利用者は、広告主を特定する作業をしなくても、所望するような広告データを提供する広告主から所望広告データを取得できる。

【 0 0 5 8 】

上述の情報供給装置の広告データ格納部の広告データは、対応する広告主により登録されて更新される。

【 0 0 5 9 】

したがって、情報供給装置の広告データ格納部の広告データは、対応する広告主により常に最新の内容となるように更新されるから、要求元の利用者には最新内容の広告データが供給されて提示される。

【 0 0 6 0 】

上述の情報供給装置では、追加データ格納部の複数種類の追加データのそれぞ

れは、該追加データを供給するデータ供給主により登録されて更新される。

【0061】

したがって、情報供給装置の追加データ格納部の追加データは、対応するデータ供給主により常に最新の内容となるように更新されるから、要求元の利用者には最新内容の追加データが供給される。

【0062】

この発明のさらなる他の局面に係る情報供給方法は所望情報を対象にした所定処理を実行するとともに供給されるデータを提示する複数の端末と、端末と通信して情報を供給する情報供給装置とを備えた情報処理システムにおける情報供給方法であって、複数端末中の任意の端末から情報供給装置に所望情報の取得要求を送信する取得要求送信ステップと、取得要求送信ステップにより送信された取得要求が受信されたことに応じて、所望情報とともに、該所望情報に関連した広告データを、情報供給装置から任意端末に送信して供給するデータ供給ステップとを備える。

【0063】

したがって、情報供給方法では、任意端末では情報供給装置により送信された所望情報とともに該所望情報に関連した広告データが受理されることにより供給されて、供給された所望情報を対象にして所定処理が実行されるとともに、供給された広告データに基づく広告が該任意端末の利用者に提示される。

【0064】

それゆえに、利用者は所望情報に関する広告データを、広告入手のための情報登録作業をすること無く確実に入手して確認できる。また、広告提供者は、広告データの入手を所望する利用者に関する情報を登録しておかなくても、場所および時間に制限されること無く当該利用者をターゲットにして広告データを供給して提示することが確実にかつ効率よくできる。また、従来のように利用者に関する情報登録のための作業と経費、印刷による広告のための作業と経費などを省略することもできる。

【0065】

この発明のさらなる他の局面に係る情報供給システムは、所望情報を対象にし

た所定処理を実行するとともに供給されるデータを提示する複数の端末と、端末と通信して情報を供給する情報供給装置とを備えて、複数端末中の任意の端末から情報供給装置に所望情報の取得要求を送信する取得要求送信手段と、取得要求送信手段により送信された取得要求が受信されたことに応じて、所望情報とともに、該所望情報に関連した広告データを、情報供給装置から任意端末に送信して供給するデータ供給手段とを備える。

【 0 0 6 6 】

したがって、情報供給システムでは、任意端末には情報供給装置により送信された所望情報とともに該所望情報に関連した広告データが受理されることにより供給されて、供給された所望情報を対象にして所定処理が実行されるとともに、供給された広告データに基づく広告が該任意端末の利用者に提示される。

【 0 0 6 7 】

それゆえに、利用者は所望情報に関する広告データを、広告入手のための情報登録作業をすること無く確実に入手して確認できる。また、広告提供者は、広告データの入手を所望する利用者に関する情報を登録しておかなくても、場所および時間に制限されることなく当該利用者をターゲットにして広告データを供給して提示することが確実にかつ効率よくできる。また、従来のように利用者に関する情報登録のための作業と経費、印刷による広告のための作業と経費などを省略することもできる。

【 0 0 6 8 】

この発明のさらなる他の局面にかかるコンピュータで読取可能な記録媒体は、所望情報処理を実行するためのプログラム情報を記憶するプログラム情報記憶部と、所望情報処理を実行するためにプログラム情報とともに読出されるプログラム情報に関する追加データを記憶する追加データ記憶部と、所望情報処理が実行される際に提示されるために読出される、プログラム情報に関する広告データを記憶する広告記憶部とを備える。

【 0 0 6 9 】

したがって、該記録媒体からプログラム情報または追加データが読出されて、これらに基づく所定情報処理が実行される際には、必ずプログラム情報に関する

広告データが読出されて提示される。

【0070】

それゆえに、利用者は所望情報処理のプログラム情報に関する広告データを、広告データ入手のための情報登録作業をすること無く入手して確認できる。また、広告提供者は、広告データの入手を所望する利用者に関する情報を登録しておかなくても、当該利用者をターゲットにして広告データを確実に提示できる。また、従来は必要とされていた利用者に関する情報取得および登録のための作業と経費、印刷による広告のための作業と経費なども省略できる。

【0071】

上述の記録媒体は広告データを特定するための広告特定データを記憶する広告特定データ記憶部をさらに備えて、広告特定データにより特定される広告データが外部から供給されて広告記憶部に記憶される。

【0072】

したがって、広告データが外部から供給される場合には、広告データは該記録媒体を介して利用者に提示される。

【0073】

上述の記録媒体においてプログラム情報は追加データを一意に識別するための識別情報を含み、識別情報により特定される追加データが外部から供給されて追加データ記憶部に記憶される。

【0074】

上述の記録媒体において追加データは、次位に追加されるべき追加データを一意に識別するための次位識別情報を含み、次位識別情報により特定される追加データが外部から供給されて追加データ記憶部に記憶される。

【0075】

したがって、外部から供給される追加データは該記録媒体を介してプログラム情報に追加されながら、所望情報処理が実行される。追加データまたは次位の追加データの識別情報または次位識別情報はプログラム情報または追加データに含まれるから、記憶媒体に関して識別情報または次位識別情報を個別の領域に記憶するのに比較して領域管理が簡単になる。また、追加データが記憶される際には

自動的に次位識別情報も記憶されるから、これら情報を効率よくアクセスできる

【 0 0 7 6 】

上述の記録媒体は、供給元を特定して通信接続するための接続先情報を記憶する接続先情報記憶部をさらに備える。

【 0 0 7 7 】

したがって、読出された接続先情報を用いて上述した追加データまたは広告データを外部から受理して、記憶することができる。

【 0 0 7 8 】

上述の記録媒体は、所望情報処理の実行の際に、実行の途中または終了の結果を記憶する実行結果記憶部をさらに備える。

【 0 0 7 9 】

したがって、実行結果記憶部に記憶された内容に基づけば、所望情報処理を実行の途中または終了の状態から、再開または開始させることができる。

【 0 0 8 0 】

上述の記録媒体の実行結果記憶部には、所定情報処理の実行終了結果として、識別情報および次位識別情報のいずれかが記憶される。

【 0 0 8 1 】

したがって、所望情報処理を実行終了した場合には、実行結果記憶部に記憶された内容に基づく追加データが供給されて記憶されることにより、この追加データを用いた所望情報処理を実行できることから、追加データが供給される毎に実行される処理内容を変化させることができる。

【 0 0 8 2 】

上述のコンピュータで読取可能な記録媒体における広告特定データは広告主を特定するためのデータである。

【 0 0 8 3 】

したがって、広告主を特定して、当該広告主が供給する広告データが記録媒体に記録される。

【 0 0 8 4 】

【発明の実施の形態】

以下、この発明の各実施の形態について図面を参照し説明する。

【0085】

各実施の形態に係る情報通信システムは、サーバクライアントシステムの構成が採用されて、サーバはクライアントの要求に応じて、所望されているコンテンツと所望コンテンツに関する広告データをクライアントに送信して供給する。ここでは、コンテンツとしてコンピュータゲーム用のプログラムやデータが例示されるがこれに限定されない。例えば小説、映画、ドラマ、音楽などの連続性を有したデータであってもよい。

【0086】

(実施の形態1)

実施の形態1について説明する。本実施の形態1では、サーバがクライアントに対してコンテンツと当該コンテンツに関する広告データを送信して供給するための処理が示される。

【0087】

図1は、本実施の形態に係る情報通信システムの概略構成図である。図において情報通信システムはデータ通信路300ならびにデータ通信路300に接続されるサーバ100～102、1つ以上の端末200、1つ以上の端末200A、1つ以上の端末10および1つ以上の端末700を含む。端末10のそれぞれは広告データを該情報通信システムに供給する広告主に対応して設けられる。端末700のそれぞれはコンテンツに関連した後述する追加データを該情報通信システムに供給するデータ供給主、たとえばコンテンツ制作会社などに対応して設けられる。端末10と端末700はコンピュータの機能を有する。端末200および200Aのそれぞれはクライアントのそれぞれに対応して設けられる。該情報通信システムは端末200のそれぞれに関連して記憶媒体400と端末500をさらに含む。端末200には外部から記憶媒体400が着脱自在に装着される。記憶媒体400はまた、端末500に着脱自在に装着される。

【0088】

端末200Aは、端末200と端末500の機能を兼ね備えて構成される。

ここでは、説明を簡単にするためにデータ通信路 3 0 0 に接続された 1 つ以上の端末 2 0 0 のうちのある 1 つの端末 2 0 0 とサーバ 1 0 0 ～ 1 0 2 との通信を想定して説明する。

【 0 0 8 9 】

サーバ 1 0 0 ～ 1 0 2 のそれぞれは同様な構成を有して、該サーバ自体を集中的に管理・制御するための制御部 1 1 0 ならびに後述する広告データ格納部 1 2 0、追加データ格納部 1 3 0 および接続許可情報格納部 1 4 0 を備える。

【 0 0 9 0 】

データ通信路 3 0 0 には、サーバ 1 0 0 ～ 1 0 2、端末 2 0 0、各端末 1 0 および各端末 7 0 0 を双方向に通信接続するインターネット、LAN (Local Area Network)、電話回線および移動体通信網などが適用されるが、これに限定されない。

【 0 0 9 1 】

記憶媒体 4 0 0 は、樹脂材料からなる硬いカバーで覆われたディスクである。端末 2 0 0 は、装着された記憶媒体 4 0 0 の記憶内容について読出または書込する機能を有する。端末 5 0 0 は装着された記憶媒体 4 0 0 の記憶内容に基づいて所定動作を実行するコンピュータ機能を有して、ここでは携帯可能なゲーム機を想定する。

【 0 0 9 2 】

図 2 (A) と (B) には、本実施の形態に係る記憶媒体 4 0 0 の内部構成と外観が示される。図 3 (A) ～ (C) は本実施の形態に係る記憶媒体 4 0 0 に記憶される内容の一部を説明する図である。図 2 (B) において記憶媒体 4 0 0 を覆う樹脂材料のカバーの表面には商品名および広告データが印刷された商品名ラベル 4 0 0 A および広告ラベル 4 0 0 B がそれぞれ貼付される。商品名ラベル 4 0 0 A で示される商品名は、該記憶媒体 4 0 0 に予め格納されているゲーム用プログラムの商品名である。広告ラベル 4 0 0 B で示される広告データは、該ゲーム用プログラムを販売するための宣伝に関する情報である。

【 0 0 9 3 】

図 2 (A) を参照して記憶媒体 4 0 0 は内部にアプリケーション 4 0 1 A が格

納されるアプリケーション記憶部401、追加データ402Aを格納可能な追加データ記憶部402、広告主ID403Aが格納される広告主ID記憶部403、広告データ404Aを格納可能な広告データ記憶部404、接続先情報405が格納される接続先情報記憶部405、実行結果406が格納される実行結果記憶部406およびインターフェイス407を有する。

【0094】

アプリケーション401Aは端末500において単独で実行可能なゲーム用プログラム（該プログラムの実行中に参照されるデータを含む）に対応し、図3（A）に示されるようにアプリケーション401Aのデータ408とアプリケーションID情報480を含む。アプリケーションID情報480は複数種類のアプリケーションID48i（ $i = 1, 2, 3, \dots, n$ ）を含む。アプリケーション401Aのデータ408に従う処理が端末500により実行されると、実行終了時において、対応の実行結果の情報に基づいてアプリケーションID情報480中のいずれか1つのアプリケーションID48iが選択されて、選択されたアプリケーションID48iは実行結果記憶部406に実行結果406Aとして記憶される。実行結果406Aとして記憶されたアプリケーションID48iに基づいて、選択された追加データ402Aが追加データ記憶部402に格納される。

【0095】

追加データ記憶部402には記憶媒体400の購入時は何も記憶されていないが、その後、追加データ402Aが格納される。

【0096】

追加データ402Aは図3（B）に示されるように追加されたデータ409とアプリケーションID情報490を含む。アプリケーションID情報490は複数種類のアプリケーションID49i（ $i = 1, 2, 3 \dots, n$ ）を含む。追加データ402Aのデータ409を用いてアプリケーション401Aのデータ408に従う処理が端末500にて実行される。その処理実行のは終了時には実行結果に基づいて、アプリケーションID情報490の中から1つのアプリケーションID49iが選択的に読出されて、実行結果記憶部406に実行結果406Aとして記憶される。実行結果406Aとして記憶されたアプリケーションID49i

は、追加データ記憶部 4 0 2 に次に記憶されるべき追加データ 4 0 2 A を特定するための情報である。

【 0 0 9 7 】

広告データ記憶部 4 0 4 には、記憶媒体 4 0 0 の購入時には、広告データ 4 0 4 A が予め記憶される。広告データ 4 0 4 A は、該記憶媒体 4 0 0 に格納されるアプリケーション 4 0 1 A および追加データ 4 0 2 A に関する広告の情報を示す。広告データ記憶部 4 0 4 の広告データ 4 0 4 A は広告データ 4 0 4 A が供給されるごとに、これを用いて書換えられて更新される。

【 0 0 9 8 】

広告主 I D 記憶部 4 0 3 には、該記憶媒体 4 0 0 の購入時に広告主 I D 4 0 3 A が格納されている。広告主 I D 4 0 3 A は、対応の広告データ 4 0 4 A を供給する広告主を識別するための情報である。広告主 I D 4 0 3 A により識別される広告主は、対応のアプリケーション 4 0 1 A および追加データ 4 0 2 A の販売主または製造主に対応してもよい。

【 0 0 9 9 】

接続先情報記憶部 4 0 5 には、記憶媒体 4 0 0 の購入時には、サーバ 1 0 0 ~ 1 0 2 のうちのいずれか 1 つのサーバに接続するための接続先情報 4 0 5 A が予め記憶される。接続先情報 4 0 5 A は、対応の追加データ 4 0 2 A を供給するサーバを特定して接続するための情報であり、図 3 (C) に示されるように所定のサーバをアクセスするためのアクセス先情報 4 1 0 、該サーバを識別するためのサーバ I D 4 1 1 および該サーバに接続するためのパスワード 4 1 2 が含まれる。

【 0 1 0 0 】

実行結果記憶部 4 0 6 の実行結果 4 0 6 A は、前述したように、アプリケーション I D 情報 4 8 0 から選択された 1 つのアプリケーション I D 4 8 i およびアプリケーション情報 4 9 0 から選択された 1 つのアプリケーション I D 4 9 i のいずれか一方、またはアプリケーション 4 0 1 A を用いた処理の実行途中結果に対応する。

【 0 1 0 1 】

インターフェイス 4 0 7 は、該記憶媒体 4 0 0 を端末 2 0 0 または端末 5 0 0 に装着して、その記憶内容を端末 2 0 0 または 5 0 0 によりアクセス可能とするためのインターフェイスである。

【 0 1 0 2 】

図 4 は、本実施の形態に係るサーバの構成図である。本実施の形態に係るサーバは同様な構成を有するので、ここでは図 1 に示されるサーバ 1 0 0 について説明をする。サーバ 1 0 0 はデータ通信路 3 0 0 が接続されて該サーバ自体を集中的に制御および管理するための制御部 1 1 0、制御部 1 1 0 にバス 1 5 0 を介して接続される広告データ格納部 1 2 0 および追加データ格納部 1 3 0 および制御部 1 1 0 に直接接続される接続許可情報格納部 1 4 0 を含む。制御部 1 1 0 にはデータ通信路 3 0 0、広告データ格納部 1 2 0、追加データ格納部 1 3 0 および接続許可情報登録部 1 4 0 がそれぞれ双方向に接続される。

【 0 1 0 3 】

広告データ登録部 1 2 0 には前述の広告データ 4 0 4 A として記憶媒体 4 0 0 に記憶されるべき複数種類の登録広告データ 1 2 i ($i = 1, 2, 3, \dots, n$) が格納される。追加データ登録部 1 3 0 には前述の追加データ 4 0 2 A として記憶媒体 4 0 0 に記憶されるべき複数種類の登録追加データ 1 3 i ($i = 1, 2, \dots, n$) が予め格納される。接続許可情報登録部 1 4 0 にはサーバ ID 1 4 1 およびサーバパスワード 1 4 2 が予め格納される。サーバ ID 1 4 1 およびサーバパスワード 1 4 2 は該サーバ 1 0 0 に対して一意に割当てられる情報であり、前述したサーバ ID 1 4 1 およびパスワード 1 4 2 と比較照合されて、その結果、照合一致の場合には、広告データ登録部 1 2 0 および追加データ登録部 1 3 0 に格納されるデータのアクセスが許可される。

【 0 1 0 4 】

図 5 (A) と (B) は、図 4 の広告データ登録部 1 2 0 と追加データ登録部 1 3 0 の内容の具体例を示す図である。図 5 (A) の広告データ登録部 1 2 0 には広告主 ID 1 2 A とデータ 1 2 B からなる複数種類の登録広告データ 1 2 i が格納される。データ 1 2 B は、対応の広告主 ID 1 2 A が割当てられた広告主により日々更新される広告のためのデータである。この更新の手順については後述す

るが、ここでは広告データ 1 2 i のデータ 1 2 B は、広告主の要求に応じて更新されると想定する。

【0 1 0 5】

図 5 (B) を参照して、追加データ登録部 1 3 0 にはアプリケーション ID 1 3 A、データ 1 3 B およびアプリケーション ID 情報 1 3 C からなる複数種類の登録追加データ 1 3 i が格納される。アプリケーション ID 1 3 A は、対応のデータ 1 3 B を一意に識別するための情報である。データ 1 3 B は、記憶媒体 4 0 0 のアプリケーション記憶部 4 0 1 に記憶されたアプリケーション 4 0 1 A に関して任意に追加されるべきデータであり、対応のアプリケーション 4 0 1 A に従う処理が端末 5 0 0 で実行される場合に、処理内容を多彩にするような情報である。たとえば、端末 5 0 0 でプレイされるゲームに登場する人物のキャラクタ情報またはその人物が登場する背景の情報などを多様化するための情報である。アプリケーション ID 情報 1 3 C は複数種類のアプリケーション ID 1 3 C i (i = 1、2、3、…、n) を含む。アプリケーション ID 1 3 C i は、対応の登録追加データ 1 3 i を用いたアプリケーション 4 0 1 A に従う処理が端末 5 0 0 で実行された場合に、実行結果に応じて次に追加されるべきデータを特定するための情報である。

【0 1 0 6】

図 6 は、本実施の形態に係るサーバの外観を示す図であり、図 7 はそのハードウェア構成を示す図である。

【0 1 0 7】

図 6 および図 7 を参照してサーバ 1 0 0 はコンピュータの機能を有して、処理部 6 2 0、CRT (陰極線管) などからなるモニタ 6 1 0、キーボード 6 5 0 およびマウス 6 6 0 を有する。処理部 6 2 0 は、該コンピュータ自体を集中的に制御するための CPU (中央処理装置の略) 6 2 2、ROM または RAM (ランダムアクセスメモリの略) を含んで構成されるメモリ 6 2 4、固定ディスク 6 2 6、FD (フレキシブルディスク) 6 3 2 が着脱自在に装着されて、装着された FD 6 3 2 をアクセスする FD 駆動装置 6 3 0、CD-ROM 6 4 2 が着脱自在に装着されて、装着された CD-ROM 6 4 2 をアクセスする CD-ROM 駆動装

置 6 4 0、データ通信路 3 0 0 と、該サーバ 1 0 0 とを通信接続するための通信インターフェイス 6 8 0 を含む。これらの各部はバスを介して通信接続される。サーバ 1 0 0 には、カセット形式の磁気テープが着脱自在に装着されて磁気テープをアクセスする磁気テープ装置が設けられてもよい。

【 0 1 0 8 】

前述した制御部 1 1 0 は CPU 6 2 2 およびメモリ 6 2 4 に対応し、広告データ登録部 1 2 0、追加データ登録部 1 3 0 および接続許可情報登録部 1 4 0 は固定ディスク 6 2 6 に対応する。

【 0 1 0 9 】

図 8 は、本実施の形態に係る端末 2 0 0 と 2 0 0 A それぞれの構成を示す図である。図 8 を参照して端末 2 0 0 と 2 0 0 A のそれぞれは通信路接続部 2 0 1、一時記憶部 2 0 2、制御部 2 0 3、LCD（液晶ディスプレイ）などからなる表示部 2 0 4、キーボードなどからなり外部からデータを入力するための操作部 2 0 5、記憶媒体読出／書込部 2 0 6 およびインターフェイス 2 0 7 を含みコンピュータの機能を有する。

【 0 1 1 0 】

通信路接続部 2 0 1 は、データ通信路 3 0 0 を介して所定のサーバに接続し、該端末と所定サーバとを双方向に通信接続する。

【 0 1 1 1 】

一時記憶部 2 0 2 には、接続された所定サーバから転送された登録広告データ 1 2 i および登録追加データ 1 3 i が一時的に記憶される。所定サーバから登録広告データ 1 2 i および登録追加データ 1 3 i の転送が完了した段階で、一時記憶部 2 0 2 に記憶されていた登録広告データ 1 2 i および登録追加データ 1 3 i は、後述するように記憶媒体読出／書込部 2 0 6 により記憶媒体 4 0 0 の広告データ記憶部 4 0 4 および追加データ記憶部 4 0 2 のそれぞれに広告データ 4 0 4 A および追加データ 4 0 2 A としてそれぞれ書込まれる。

【 0 1 1 2 】

制御部 2 0 3 は、CPU 2 0 3 A と該端末の動作を制御するための制御プログラムが記録された記憶領域 2 0 3 B とを予め備え、CPU 2 0 3 A が記憶領域 2

0 3 Bに記憶された制御プログラムを実行することにより、他の各部が制御される。

【0 1 1 3】

インターフェイス 2 0 7は、記憶媒体 4 0 0が外部から着脱自在に装着されて、装着された記憶媒体 4 0 0と該端末との間でデータ転送を実行するための部分である。

【0 1 1 4】

記憶媒体読出／書込部 2 0 6は、インターフェイス 2 0 7に装着された記憶媒体 4 0 0の記憶内容についての読出機能と書込機能とを有する。読出機能は、記憶媒体 4 0 0の接続先情報記憶部 4 0 5に予め格納されている接続先情報 4 0 5 Aと、実行結果記憶部 4 0 6に実行結果 4 0 6 Aとして格納されているアプリケーション ID 4 8 iおよび 4 9 iのいずれかと、広告主 ID 記憶部 4 0 3に格納された広告主 ID 4 0 3 Aとを読出す。書込機能は一時記憶部 2 0 2に記憶されている登録追加データ 1 3 iおよび登録広告データ 1 2 iを記憶媒体 4 0 0の追加データ記憶部 4 0 2および広告データ記憶部 4 0 4に追加データ 4 0 2 Aおよび広告データ 4 0 4 Aとしてそれぞれ書込む。

【0 1 1 5】

仮に端末が一時記憶部 2 0 2を備えない場合には、記憶媒体読出／書込部 2 0 6による書込機能は、所定サーバから通信路接続部 2 0 1を介して受信した登録追加データ 1 3 iおよび登録広告データ 1 2 iを直接に記憶媒体 4 0 0の追加データ記憶部 4 0 2および広告データ記憶部 4 0 4に追加データ 4 0 2 Aおよび広告データ 4 0 4 Aとしてそれぞれ書込む。

【0 1 1 6】

図 8の構成により端末 2 0 0 Aが示される場合には、サーバ 1 0 0から転送される広告データ 4 0 4 Aおよび追加データ 4 0 2 Aはインターフェイス 2 0 7を介して装着された記憶媒体 4 0 0に直接書込まれるようにしてもよい。また、制御部 2 0 3は記憶媒体 4 0 0に記憶されたアプリケーション 4 0 1 Aまたは追加データ 4 0 2 Aに従いゲームを実行しながら、記憶媒体 4 0 0に記憶された広告データ 4 0 4 Aに基づく広告の画像を表示部 2 0 4に表示する。

【 0 1 1 7 】

図 9 は、本実施の形態に係る端末 5 0 0 の構成図である。ここでは端末 5 0 0 は、たとえば携帯型のゲーム機である。端末 5 0 0 は一時記憶部 5 0 1、制御部 5 0 2、LCD からなる表示部 5 0 3、ボタンまたはスイッチなどからなる操作部 5 0 4、記憶媒体読出／書込部 5 0 5 およびインターフェイス 5 0 6 を含む。ここでは、音声を出力する部分が設けられていないが設けられていてもよい。

【 0 1 1 8 】

インターフェイス 5 0 6 には記憶媒体 4 0 0 が着脱自在に装着されて、装着された記憶媒体 4 0 0 の記憶内容を該端末 5 0 0 によりアクセス可能とするために設けられる。

【 0 1 1 9 】

一時記憶部 5 0 1 には、装着された記憶媒体 4 0 0 のアプリケーション記憶部 4 0 1 に記憶されているアプリケーション 4 0 1 A に従う処理の実行時の途中結果または最終結果などが必要に応じて一時的に記憶される。

【 0 1 2 0 】

記憶媒体読出／書込部 5 0 5 は、インターフェイス 5 0 6 に装着された記憶媒体 4 0 0 の記憶内容の読出機能と書込機能を有する。読出機能は、記憶媒体 4 0 0 のアプリケーション記憶部 4 0 1 に記憶されているアプリケーション 4 0 1 A、追加データ記憶部 4 0 2 に記憶されている追加データ 4 0 2 A および広告データ記憶部 4 0 4 に記憶されている広告データ 4 0 4 A を読出す。書込機能は、記憶媒体 4 0 0 のアプリケーション記憶部 4 0 1 に記憶されたアプリケーション 4 0 1 A または追加データ記憶部 4 0 2 に記憶された追加データ 4 0 2 A に従う処理の実行の一時中断または終了時において一時記憶部 5 0 1 に格納されたの途中結果または終了結果を、記憶媒体 4 0 0 の実行結果記憶部 4 0 6 に実行結果 4 0 6 A として書込む。

【 0 1 2 1 】

制御部 5 0 2 は CPU 5 0 2 A および記憶領域 5 0 2 B を有して、記憶媒体読出／書込部 5 0 5 により記憶媒体 4 0 0 から読出されたアプリケーション 4 0 1 A または追加データ 4 0 2 A に基づく処理を操作部 5 0 4 から入力される各種デ

ータに従い実行することにより他の各部をそれぞれ制御し、ゲームを実行する。
ゲーム実行時の途中結果または最終結果は一時記憶部 5 0 1 に格納される。

【 0 1 2 2 】

表示部 5 0 3 は制御部 5 0 2 によりゲームが実行される場合に、ゲームの進行に応じた画像（文字、絵など）が表示される。また、記憶媒体読出／書込部 5 0 5 により記憶媒体から読出された広告データ 4 0 4 A に基づく広告のための画面が表示される。操作部 5 0 4 はゲーム実行時にゲームを進行させるために必要とされる各種データを、制御部 5 0 2 に対して与えるために利用者により外部操作される。

【 0 1 2 3 】

次に、仮想的なペットを育成するゲームを端末 5 0 0 を用いてプレイする際に、該ゲームに関する追加データ 4 0 2 A および広告データ 4 0 4 A が所定サーバから端末 2 0 0 と記憶媒体 4 0 0 を経由して端末 5 0 0 に供給される場合について説明する。

【 0 1 2 4 】

まず、利用者はコンビニエンスストア、書店または玩具店などで当該ゲーム用ソフトウェア（プログラム、データ）がアプリケーション 4 0 1 A としてアプリケーション記憶部 4 0 1 に予め格納された記憶媒体 4 0 0 を購入して、端末 5 0 0 のインターフェイス 5 0 6 に装着したと想定する。なお、ここではゲームのためのアプリケーション 4 0 1 A は、記憶媒体 4 0 0 を購入することで利用者へ供給されるとしているが、他の方法により供給されるようにしてもよい。たとえば、データ通信路 3 0 0 を介して、所定サーバから端末 2 0 0 に装着された記憶媒体 4 0 0 のアプリケーション記憶部 4 0 1 にダウンロードされて、アプリケーション 4 0 1 A がダウンロードされた記憶媒体 4 0 0 を端末 2 0 0 から取外し、端末 5 0 0 のインターフェイス 5 0 6 に装着することによって、当該利用者へゲームのためのアプリケーション 4 0 1 A が供給されるようにしてもよい。

【 0 1 2 5 】

上述したアプリケーション 4 0 1 A が、これが予め格納された記録媒体 4 0 0 を購入することにより利用者へ供給される際には、広告主 ID 4 0 3 A、広告デ

ータ 4 0 4 A および接続先情報 4 0 5 A は、購入された該記憶媒体 4 0 0 の広告主 ID 記憶部 4 0 3、広告データ記憶部 4 0 4 および接続先情報記憶部 4 0 5 にそれぞれ予め格納されている。

【 0 1 2 6 】

アプリケーション 4 0 1 A が格納された記憶媒体 4 0 0 の購入時またはアプリケーション 4 0 1 A のダウンロード時には、記憶媒体 4 0 0 の追加データ記憶部 4 0 2 および実行結果記憶部 4 0 6 には、何もデータが記憶されていない。

【 0 1 2 7 】

図 1 0 (A) ~ (E) は、本実施の形態に係る端末 5 0 0 においてゲームを実行するときに表示される画面例である。図 1 1 は本実施の形態に係る端末 5 0 0 において記憶媒体 4 0 0 を購入してアプリケーション 4 0 1 A をする場合の処理フローチャートである。図 1 2 は、本実施の形態に係る端末 2 0 0 と所定サーバ間のデータ転送処理のフローチャートである。図 1 3 は、本実施の形態に係る追加データ 4 0 2 A が転送された後のゲームの実行再開時の処理フローチャートである。

【 0 1 2 8 】

これらフローチャートを参照して、記憶媒体 4 0 0 に記憶されているアプリケーション 4 0 1 A を実行しながら、該アプリケーション 4 0 1 A に関する追加データ 4 0 2 A および広告データ 4 0 4 A が所定サーバと通信しながら、利用者に提供される場合について説明する。

【 0 1 2 9 】

まずアプリケーション 4 0 1 A が格納された記憶媒体 4 0 0 が購入されて、アプリケーション 4 0 1 A が起動される際の処理について図 1 1 のフローチャートに従い説明する。利用者はアプリケーション 4 0 1 A が予め格納された記憶媒体 4 0 0 を購入し、これを端末 5 0 0 のインターフェイス 5 0 6 に装着する（ステップ S 1 : 以下、ステップ S は単に S と略す）。

【 0 1 3 0 】

記憶媒体 4 0 0 が装着されると、利用者は操作部 5 0 4 を介して電源オンの操作をするので、これに応じて制御部 5 0 2 は装着された記憶媒体 4 0 0 からアプ

リケーション401Aを読み出して起動する(S2、S3)。起動されると、制御部502は、装着された記憶媒体400の広告データ404Aを読み出し、該広告データ404Aに基づく画像(図10(A)参照)を表示部503に表示させる(S4)。利用者は、表示された広告データ404Aの内容を確認して画面の“確認”ボタン600を押下すると(S5でY)、ゲームに関する複数の操作項目から所望操作項目を選択するためのメニュー画面(図10(B)参照)が表示される(S6)。

【0131】

図10(B)においてメニュー画面には、“新規”ボタン601、“中断後の再開”ボタン602および“追加データが転送された後の再開”ボタン603が示される。“新規”ボタン601は、記憶媒体400のアプリケーション401Aのみに従う(追加データを用いない)ゲームを実行させる場合に操作される。

“中断後の再開”ボタン602は、ゲームの実行が一時的に中断された後に、ゲームを再開する場合に操作される。“追加データが転送された後の再開”ボタン603は、所定サーバから追加データ402Aが供給されて記憶媒体400の追加データ記憶部402に格納された後にゲームを再開させる場合に操作される。新たな追加データ402Aが記憶媒体400に記憶されていない状態で“追加データが転送された後の再開”ボタン603が操作された場合には、該操作は無効と判断されて、その旨のメッセージが表示される。

【0132】

利用者は、購入した記憶媒体400のアプリケーション401Aに従う仮想ペットの飼育ゲームを実行させようとするために、“新規”ボタン601を操作するので、その後の表示画面による指示内容に従い初期設定のためのデータを操作部504により入力する。たとえば仮想ペットの名前、種類および飼い主の名前などのデータを入力する(S7～S9)。

【0133】

その後、入力データを用いてペット飼育のゲームが実行される。ゲーム実行時にはゲームの進行に応じた内容の画面が表示される。表示される画面の1例が図10(C)に示される。また、ゲーム実行時の途中結果は逐次一時記憶部501

に書込んで記憶される（S10、S11）。

【0134】

図10（C）に示されるように、ゲーム実行時に表示される画面にはゲーム実行を中断するために操作される“中断”ボタン604およびゲーム実行を強制的に終了させるために操作される“終了”ボタン605が示される。

【0135】

利用者が、ゲーム実行を中断しようとする場合、表示される“中断”ボタン604を操作するので（S12でY）、端末500の一時記憶部501に記憶されていた途中結果は、インターフェイス506に装着された記憶媒体400の実行結果記憶部406に実行結果406Aとして記憶される（S13）、その後、利用者は端末500の電源をオフする（S17）。一時記憶部501に記憶されるゲームの途中結果とは、ゲーム実行中に利用者がペットに対して行なったアクション、たとえばペットを殴る、ペットをなでる、ペットと話をする、ペットの話を聞くなどのアクションを示すデータである。

【0136】

“中断”ボタン604が操作されない場合には（S12でN）、利用者がゲーム実行の終了を所望して“終了”ボタン605を操作するか否かが判定される。操作されなければ（S14でN）、前述したS10の処理に戻るが、操作されると（S14でY）、制御部502により当該ゲームの実行終了時までにはペットの行なったアクションの結果に基づいて、アプリケーション401AのアプリケーションID情報480から1つのアプリケーションID48iが選択的に決定される（S15）。決定されたアプリケーションID48iは記憶媒体400の実行結果記憶部406に実行結果406Aとして格納される（S16）。その後、端末500は電源オフされる（S17）。

【0137】

その後、利用者により端末500の電源がオンされて、装着された記憶媒体400からアプリケーション401Aが読出されて起動されると、前述と同じ広告データ404Aに従がう画面（図10（A）参照）が表示部503に表示されて、確認されると、ゲームのメニュー画面（図10（B）参照）が表示される（S

2～S6)。

【0138】

利用者が表示されたメニュー画面の“中断後の再開”ボタン602を操作すると(S7、S18)、制御部502は記憶媒体400の実行結果記憶部406に記憶されていた実行結果情報406A、すなわち前回のゲーム実行中断時の実行途中結果情報を読み出し、これを基にゲームを前述と同様に実行する(S19、S10～S17)。これにより、ゲームは前回の実行中断時点の状態から実行再開されることになる。

【0139】

利用者がアプリケーション401Aに従うゲームの多様性を高めるために対応する追加データ402Aの供給を所望した場合の処理手順について図12のフローチャートを参照して説明する。

【0140】

図11のフローチャートに従い利用者はゲームの実行を終了させて(S14でY)、端末500を電源オフすると(S17)、記憶媒体400を端末500から取外す。

【0141】

図12において、利用者は端末500から取外された記憶媒体400を端末200にインターフェイス207を介し装着する(S30)。

【0142】

端末200の制御部203は装着された記憶媒体400のが接続先情報記憶部405の接続先情報405Aを読み取り、読み取られた内容に基づいて指定される所定サーバに通信路接続部201およびデータ通信路300を介して接続する。ここでは、所定のサーバはたとえばサーバ100と想定する(S31、S32)。このように、複数サーバのうちのいずれか1つのサーバに自動で接続することができる。

【0143】

サーバ100は端末200が接続されると、端末200に対してサーバID411とパスワード412の要求を送信するので、端末200は該要求を受信し、

応じて記憶媒体400の接続先情報記憶部405の接続先情報405AのサーバID411とサーバパスワード412を読み出してサーバ100に送信する(S33~S35)。

【0144】

サーバ100は、端末200から送信されたサーバID411とパスワード412を受信すると、接続許可情報登録部140に予め格納されているサーバID141とパスワード142とそれぞれ照合する(S36~S37)。照合結果、サーバIDおよびパスワードが照合不一致の場合は(S38でN)、以降の処理は行なわれず、端末200に対してエラーメッセージなどが転送されて表示される(S38A)。

【0145】

照合結果、サーバIDおよびパスワードが照合一致した場合は(S38でY)、サーバ100はアプリケーションIDと広告主IDの要求を端末200に送信するので、端末200は該要求を受信して、該要求に従い記憶媒体400の実行結果記憶部406に実行結果406Aとして記憶されているアプリケーションID48iおよび広告主ID記憶部403に記憶されている広告主ID403Aを読み出して、サーバ100に送信する(S39~S41)。

【0146】

サーバ100は、端末200から送信されたアプリケーションID48iと広告主ID403Aを受信すると、受信したアプリケーションID48iと広告主ID403Aに基づいて追加データ登録部130と広告データ登録部120を検索して対応の登録追加データ13iと登録広告データ12iをそれぞれ読み出し、端末200に送信する(S42~S45)。つまり、アプリケーションID48iと一致するアプリケーションID13Aに対応のデータ13Bとアプリケーション情報13C、および広告主ID403Aに一致する広告主ID12Aに対応のデータ12Bが読み出されて、端末200に送信される。ここでは、端末200に送信される登録追加データ13iのデータ13Bは、たとえばゲームにおいて成長したペットのパラメータデータ(容姿、性格、知識などに関するデータ)である。

【0147】

端末200は、サーバ100から送信された追加データ13Bとアプリケーション情報13Cからなる追加データとデータ12Bからなる広告データを受信し、一時記憶部202に記憶し、その後データ通信路300を介したサーバ100との通信回線を切断する(S46～S48)。なお、受信されたこれらデータは一時記憶部202に一時的に記憶されることなく、端末200に装着された記憶媒体400の追加データ記憶部402および広告データ記憶部404に追加データ402Aおよび広告データ404Aとしてそれぞれ直接書込まれるようにしてもよい。

【0148】

通信回線が切断された後、一時記憶部202に記憶された追加データと広告データが、装着された記憶媒体400の追加データ記憶部402および広告データ記憶部404のそれぞれに追加データ402Aおよび広告データ404Aとしてそれぞれ格納されると、利用者は、記憶媒体400を端末200から取外す(S49、S50)。

【0149】

以上の手順により利用者はサーバ100から、所望に応じてゲームの実行結果に応じた追加データ402Aと広告データ404Aと入手することができる。

【0150】

また、登録広告データ12iのデータ12Bは更新されるから、利用者は追加データ402Aが提供される際に、更新された広告データ12Bも入手できる。それゆえに、利用者はアプリケーション401Aに関する広告データの最新版を必要に応じて簡単に入手できるし、広告主は印刷物などを作成することなく、アプリケーション401Aまたは対応の追加データ402Aを宣伝するための広告データを、該広告データを必要とするような利用者に確実に、かつ速やかに提示することができる。

【0151】

利用者が供給された追加データ402Aを用いたゲームの実行を所望した場合の処理手順について図13のフローチャートを参照して説明する。

【0152】

利用者は、前述の図12のフローチャートに従いサーバ100から供給された追加データ402Aと広告データ404Aが格納された記憶媒体400を端末500にインターフェイス506を介して装着されると、利用者は操作部504を介して電源オンの操作をするので、これに応じて制御部502は装着された記憶媒体400からアプリケーション401Aを読み出して起動する（S60、S61）。起動されると、制御部502は、装着された記憶媒体400の広告データ404Aを読み出し、該広告データ404Aに基づく画像（図10（D）参照）を表示部503に表示させる（S62）。利用者は、表示された広告データ404Aの内容を確認することで、最新の広告データ404Aを知ることができる。そして画面の“確認”ボタン600を押下すると、ゲームに関する複数の操作項目から所望操作項目を選択するためのメニュー画面（図10（B）参照）が表示される（S63、S64）。

【0153】

メニュー画面の“追加データが転送された後の再開”ボタン603が操作されると、制御部502は記憶媒体400の追加データ記憶部402に記憶される追加データ402Aを読み出し、これと起動状態にあるアプリケーション401Aとを基にゲームを実行開始する（S65～S68）。その後、成長したペットのデータ（追加データ402A）を用いた飼育のゲームが前述の処理（S10～S17の処理）と同様に実行される（S68～S75）。この場合には、成長したペットの画面として例えば図10（E）が表示される。

【0154】

なお、ゲームの実行終了時に図13のS73とS74で決定されて記憶媒体400の実行結果記憶部406の実行結果406Aとして格納されるアプリケーションIDは次のようである。つまり、アプリケーション401Aのみに基づくゲームが実行されて実行終了した場合には当該ゲームの実行終了時までにペットの行なったアクションの結果に基づいて、アプリケーション401AのアプリケーションID情報480から選択された1つのアプリケーションID48iである。また、アプリケーション401Aと追加データ402Aに基づくゲームが実行

されて実行終了した場合には当該ゲームの実行終了時までにペットの行なったアクションの結果に基づいて、追加データ402AのアプリケーションID情報490から選択された1つのアプリケーションID49iである。

【0155】

利用者が、ゲーム実行を中断した場合には（S70でY）、その後、前述と同様の処理（S18とS19）を経て、中断時点の状態からゲーム実行を再開することができる（S68～S75）。

【0156】

一方、サーバ100から追加データ402Aが供給されているが、利用者が追加データ402Aを用いたゲームの実行を所望しない場合には、メニュー画面において“新規ボタン”601が操作されるので（S65）、追加データ402A無しでアプリケーション401Aのみに従うゲーム実行のための処理が前述と同様に行なわれる（S8、S9、S68～S75）。

【0157】

以上のように、サーバ100から供給された追加データ402Aを用いて、成長したペットについての飼育ゲームを楽しむことができる。

【0158】

図13におけるゲームの実行終了後、利用者は追加データ402Aの供給を所望した場合には、前述の図12と同様の処理が行なわれて、記憶媒体400に実行結果として格納されているアプリケーションID（アプリケーションID48iおよびアプリケーションID49iのいずれか一方）に対応する登録追加データ13iのデータ13Bとアプリケーション情報13Cが記憶媒体400に追加データ402Aとしてダウンロードされる。また、このとき記憶媒体400の広告主ID403Aに対応の登録広告データ12iのデータ12Bが記憶媒体400に広告データ404Aとしてダウンロードされる。

【0159】

なお、本実施の形態では広告データ404Aはゲームの実行開始において1回だけ表示されるようにしているが、ゲーム進行中に表示させるようにしてもよく、また表示の回数も1回に特定されるものではない。

【0160】

また、端末200は携帯可能な端末であって、移動体であってもよい。

また、ここでは広告データ404Aは対応のアプリケーション401Aまたは追加データ402Aに関連した内容を示しているとしているが、関連しない内容であってもよい。

【0161】

本実施の形態によれば、広告主ID403Aが記憶媒体400に記憶されるので、利用者は広告主に利用者に関する情報を提供しなくても、最新の広告データ404Aを入手できる。また、広告主が広告データ404Aを提供する代償としてアプリケーション401Aが格納された記憶媒体400の価格の一部を負担することが可能となるから、記憶媒体400の販売価格を低く設定でき、利用者は低価格で記憶媒体400を購入できる。広告主は、特定のアプリケーション401Aに関連した広告データ404Aを、特定のアプリケーション401Aに興味のある利用者を対象にして、適確に、かつ速やかに提供することができて、効率よくアプリケーション401Aに関連した広告データ404Aを提供することができる。

【0162】

また、データ通信路300に接続された端末200を用いて、利用者は追加データ402Aおよび広告データ404Aを記憶媒体400に記憶させることで、最新の追加データ402Aおよび最新の広告データ404Aを、時間および場所の制約を受けることなく所望するときに入手し、携帯型の端末500で時間および場所の制約を受けることなく所望するときを利用および確認できる。

【0163】

なお、上述の処理は、端末500に端末200と記憶媒体400を経由してサーバ100からの情報が供給されられているが、端末200Aに供給されるようにしても同様に処理できる。また、端末200Aは通信路接続部201によりデータ通信路300と無線通信を、例えば電磁波または赤外線を用いた無線通信を用いてサーバ100と通信するような移動体であっても良い。その場合には、ユーザは端末200Aを携帯しながら通信およびゲームプレイが可能となりさら

に利便性が増す。

【0164】

（実施の形態2）

実施の形態2について説明する。本実施の形態2では、広告主が例えばサーバ100に広告データを登録するための手順が示される。広告データの登録先サーバは、広告主が供給する広告データを用いて宣伝されるアプリケーション401Aに対応の追加データ402Aを供給するようなサーバであればよく、サーバ100に限定されない。

【0165】

広告主の広告データのサーバ100への登録は次のようにして行なうことができる。たとえば、広告主は端末10を操作して登録広告データ12iを作成して、データ通信路300を介してサーバ100に送信して、サーバ100は受信した登録広告データ12iを広告登録データ120に格納する。

【0166】

また、広告主が代理人に登録広告データ12iの作成を依頼すると、代理人が依頼された登録広告データ12iを端末10を操作して作成して、データ通信路300を介してサーバ100に送信して、サーバ100は受信した登録広告データ12iを広告登録データ120に格納するようにしてもよい。

【0167】

また、広告主が登録広告データ12iが格納された記憶媒体をサーバ100を管理する管理人に郵送して、サーバ管理人は受信した記憶媒体に格納された登録広告データ12iをサーバ100の広告登録データ120に格納するよう処理してもよい。

【0168】

また、広告主が代理人に登録広告データ12iの作成を依頼すると、代理人は依頼された登録広告データ12iを作成して記憶媒体に格納し、該記憶媒体をサーバ100を管理する管理人に郵送するので、サーバ管理人は受信した記憶媒体に格納された登録広告データ12iをサーバ100の広告登録データ120に格納するよう処理してもよい。

【0169】

(実施の形態3)

本実施の形態では、各サーバの追加データ登録部130に対する登録追加データ13iを登録するデータ供給主による追加データを登録するための手順を示す。ここでは、サーバ100に登録追加データ13iが登録される手順について説明しているが、登録先のサーバはこれに限定されない。つまり、データ供給主が供給する追加データが登録されるサーバであればよい。

【0170】

追加データ登録の手順は、例えば、データ供給主は端末700を操作して登録追加データ13iを作成して、データ通信路300を介してサーバ100に送信して、サーバ100は受信した登録追加データ13iを追加データ登録部130に格納する。また、データ供給主は、登録追加データ13iを作成し、これを記憶媒体に格納し、該記憶媒体をサーバ100を管理する管理人に郵送すると、サーバ管理人は受信した記憶媒体に格納された登録追加データ13iをサーバ100の追加データ登録部130に格納するよう処理してもよい。

【0171】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0172】

【発明の効果】

この発明によれば、利用者は所望情報に関する広告を、広告入手のための情報登録作業をすること無く確実に入手して確認できる。また、広告提供者は、広告情報の入手を所望する利用者に関する情報を登録しておかなくても、場所および時間に制限されること無く当該利用者をターゲットにして広告情報を供給して提示することが確実にかつ効率よくできる。また、従来のように利用者に関する情報登録のための作業と経費、印刷による広告のための作業と経費などを省略することもできる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本実施の形態 1 に係る情報通信システムの概略構成図である。

【図 2】 (A) と (B) は、本実施の形態 1 に係る記憶媒体 4 0 0 の内部構成と外観を示す図である。

【図 3】 (A) ～ (C) は本実施の形態 1 に係る記憶媒体 4 0 0 に記憶される内容の一部を説明する図である。

【図 4】 本実施の形態 1 に係るサーバの構成図である。

【図 5】 (A) と (B) は、図 4 の広告データ登録部 1 2 0 と追加データ登録部 1 3 0 の内容の具体例を示す図である。

【図 6】 本実施の形態 1 に係るサーバの外観を示す図である。

【図 7】 本実施の形態 1 に係るサーバのハードウェア構成を示す図である。

【図 8】 本実施の形態 1 に係る端末 2 0 0 の構成図である。

【図 9】 本実施の形態 1 に係る端末 5 0 0 の構成図である。

【図 1 0】 (A) ～ (E) は、本実施の形態 1 に係る端末 5 0 0 においてゲームを実行するときに表示される画面例である。

【図 1 1】 本実施の形態 1 に係る端末 5 0 0 において記憶媒体 4 0 0 を購入してアプリケーション 4 0 1 A をする場合の処理フローチャートである。

【図 1 2】 本実施の形態 1 に係る端末 2 0 0 と所定サーバ間のデータ転送処理のフローチャートである。

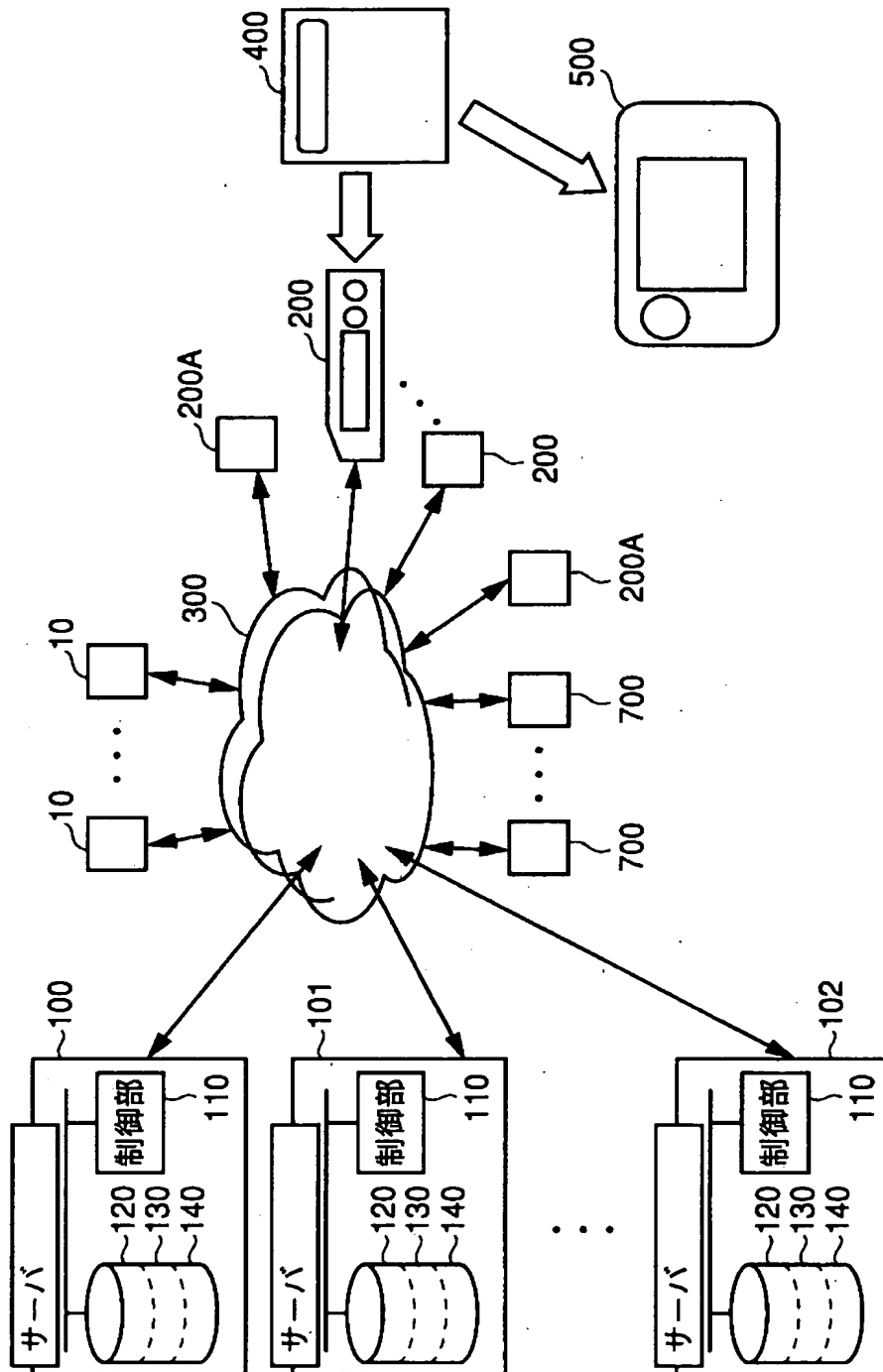
【図 1 3】 本実施の形態に係る追加データ 4 0 2 A が転送された後のゲームの実行再開時の処理フローチャートである。

【符号の説明】

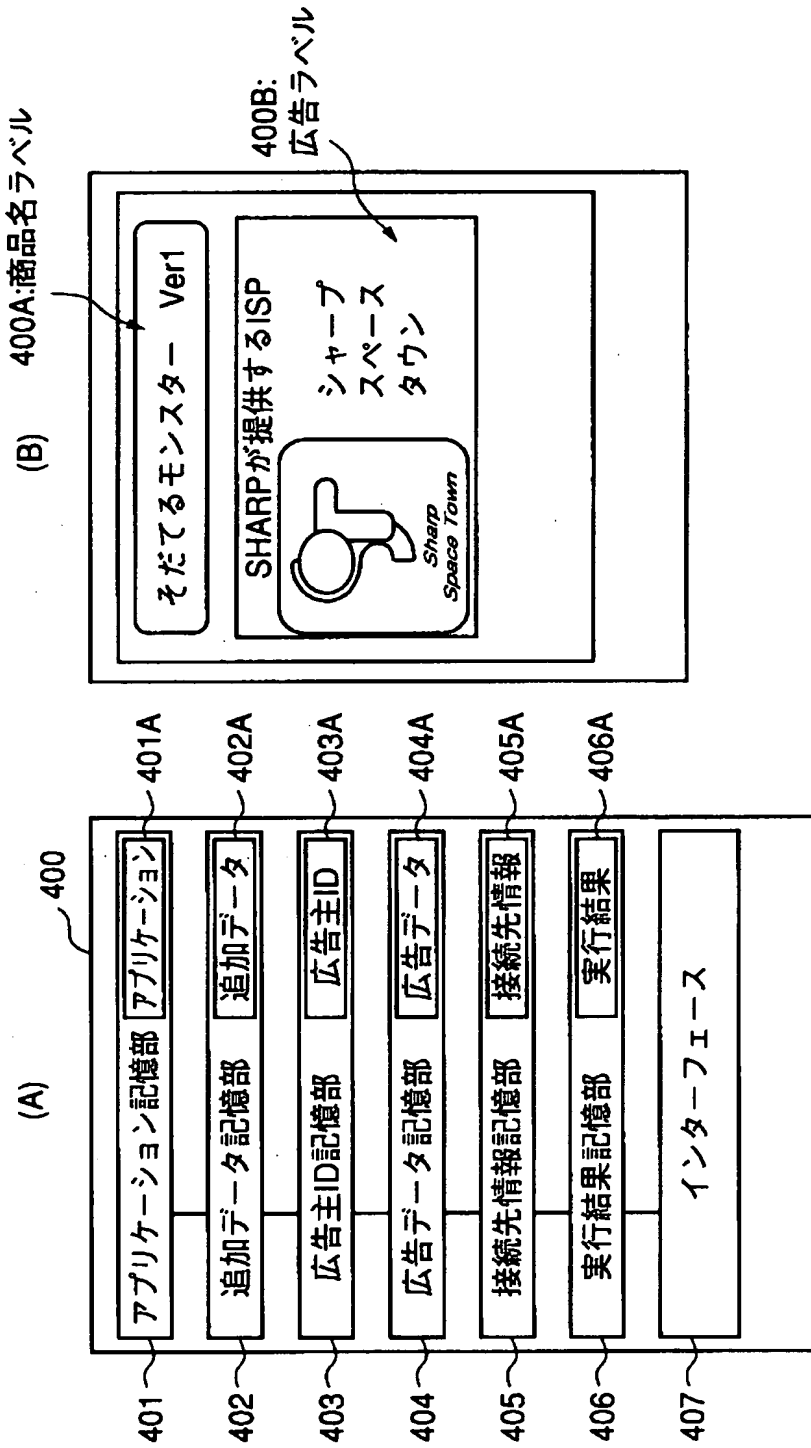
1 0 0 ～ 1 0 2 サーバシステム、1 0、2 0 0、2 0 0 A、5 0 0、7 0 0 端末、3 0 0 データ通信路、4 0 0 記録媒体、4 0 1 A アプリケーション、4 0 2 A 追加データ、4 0 3 A 広告主 ID、4 0 4 A 広告データ、4 0 5 A 接続先情報、4 0 6 A 実行結果。

【書類名】 図面

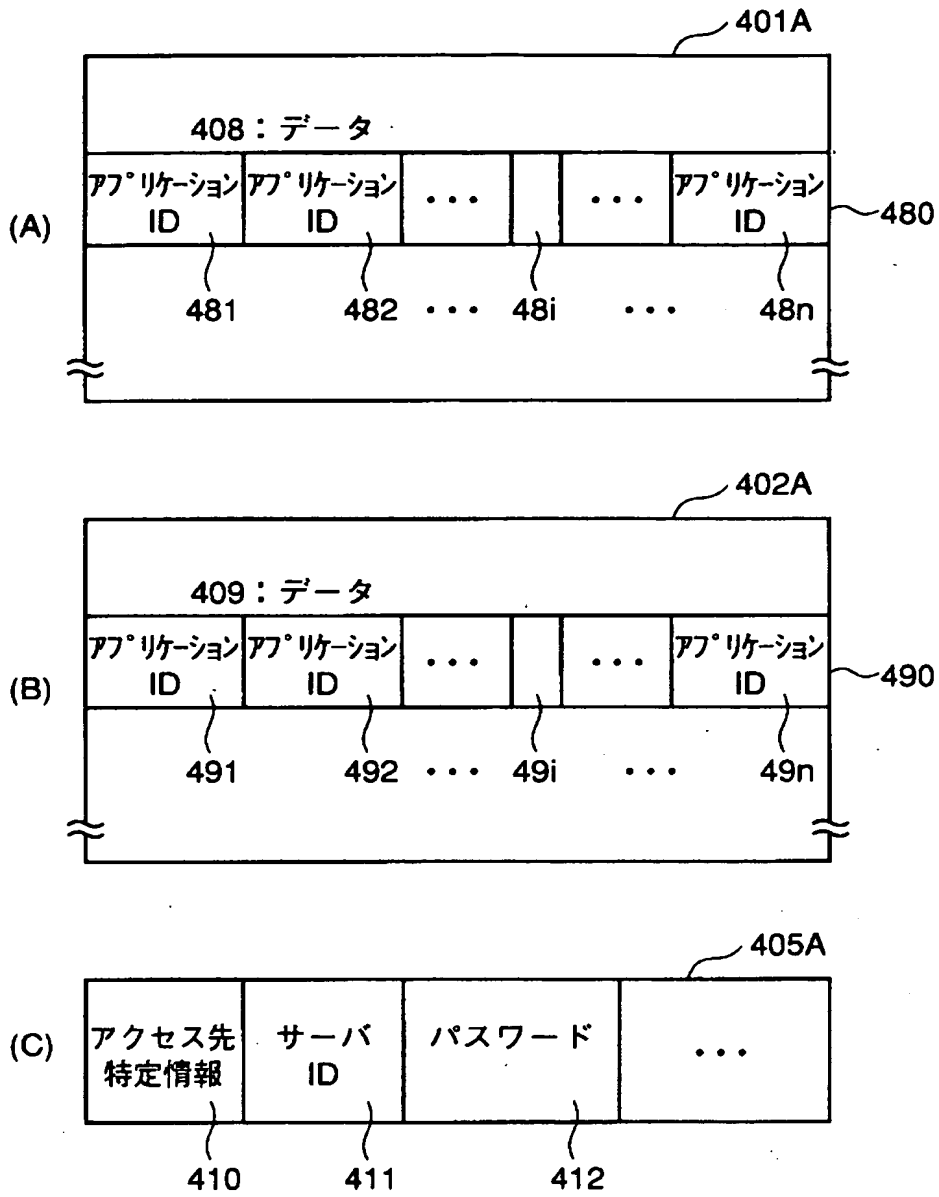
【図 1】



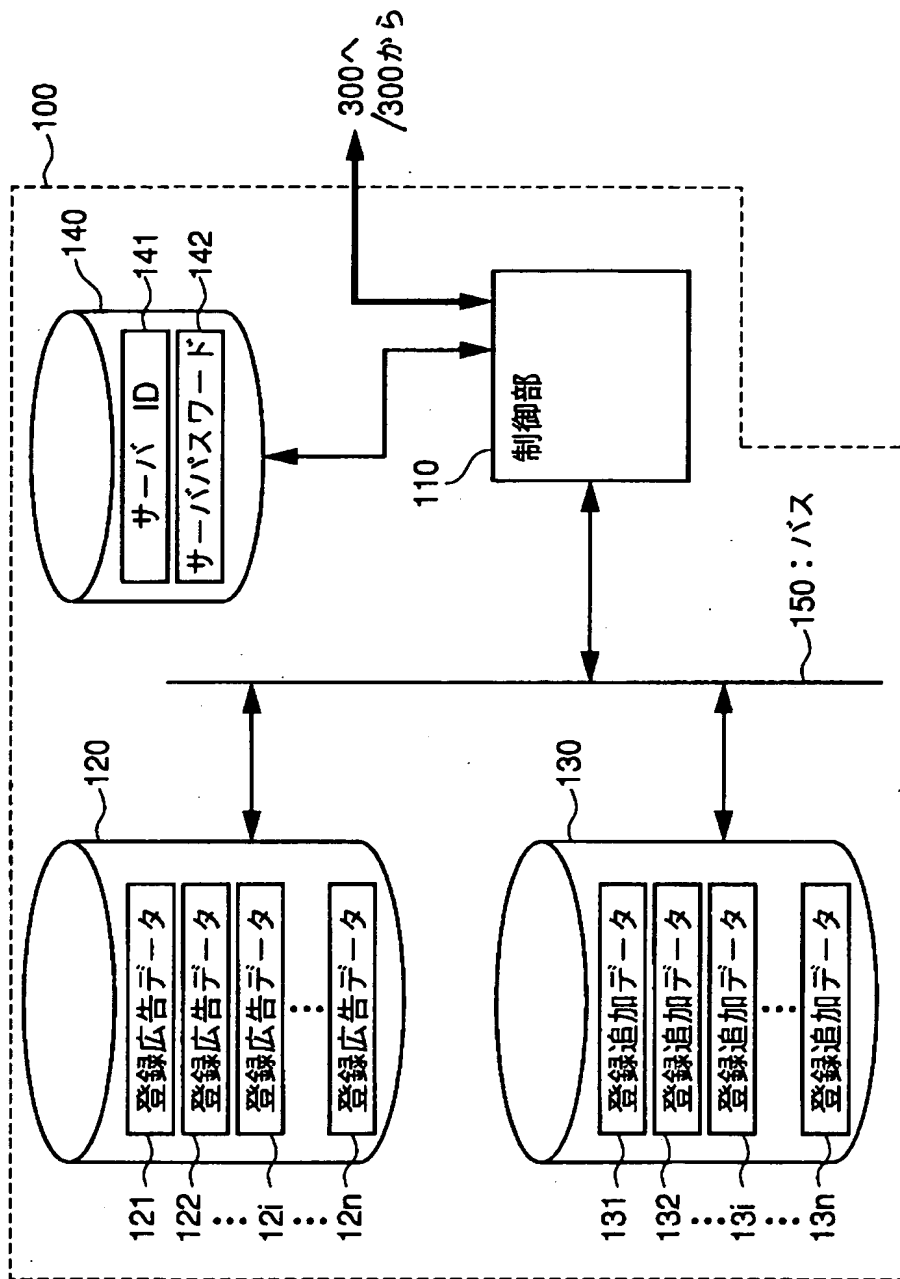
【図2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

120

12A 広告主ID	12B データ	
CM0001	広告Aのデータ	121
CM0002	広告Bのデータ	122
CM0003	広告Cのデータ	123
⋮	⋮	⋮

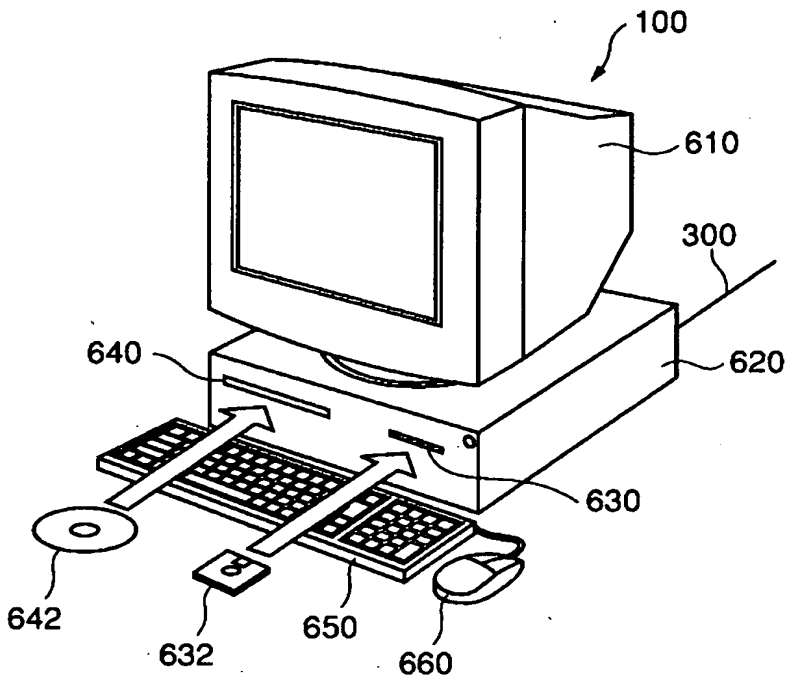
(A)

130

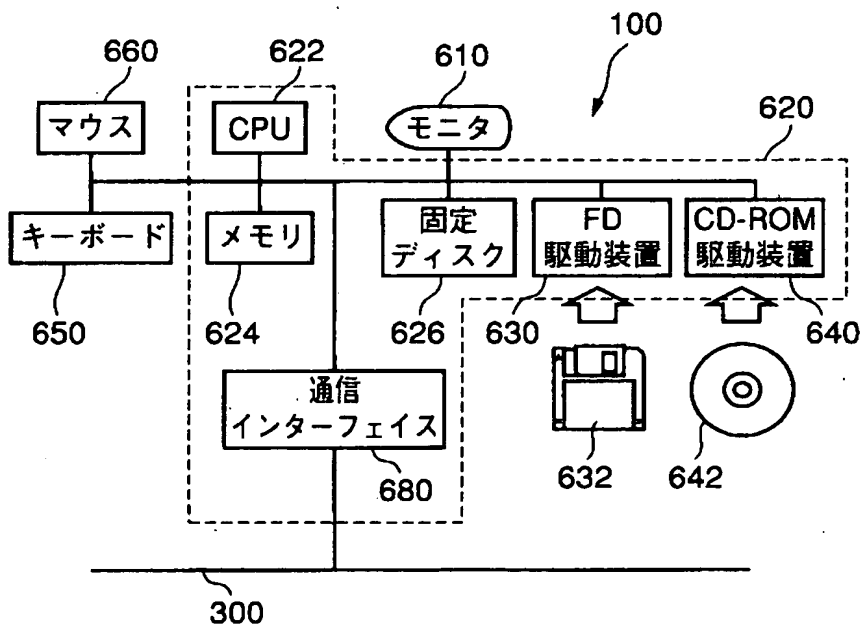
13A アプリケーションID	13B データ	13C1 アプリケーションID	13C2...13Ci ... 13Cn	
123456	性格A 1歳のデータ	12	11 ... 10	131
123457	性格B 1歳のデータ	1A	11A ... 10A	132
123458	性格A 2歳のデータ	1B	11B ... 10B	133
234567	性格B 2歳のデータ	1C	11C ... 10C	134
234568	性格C 2歳のデータ	1D	11D ... 10D	135
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

(B)

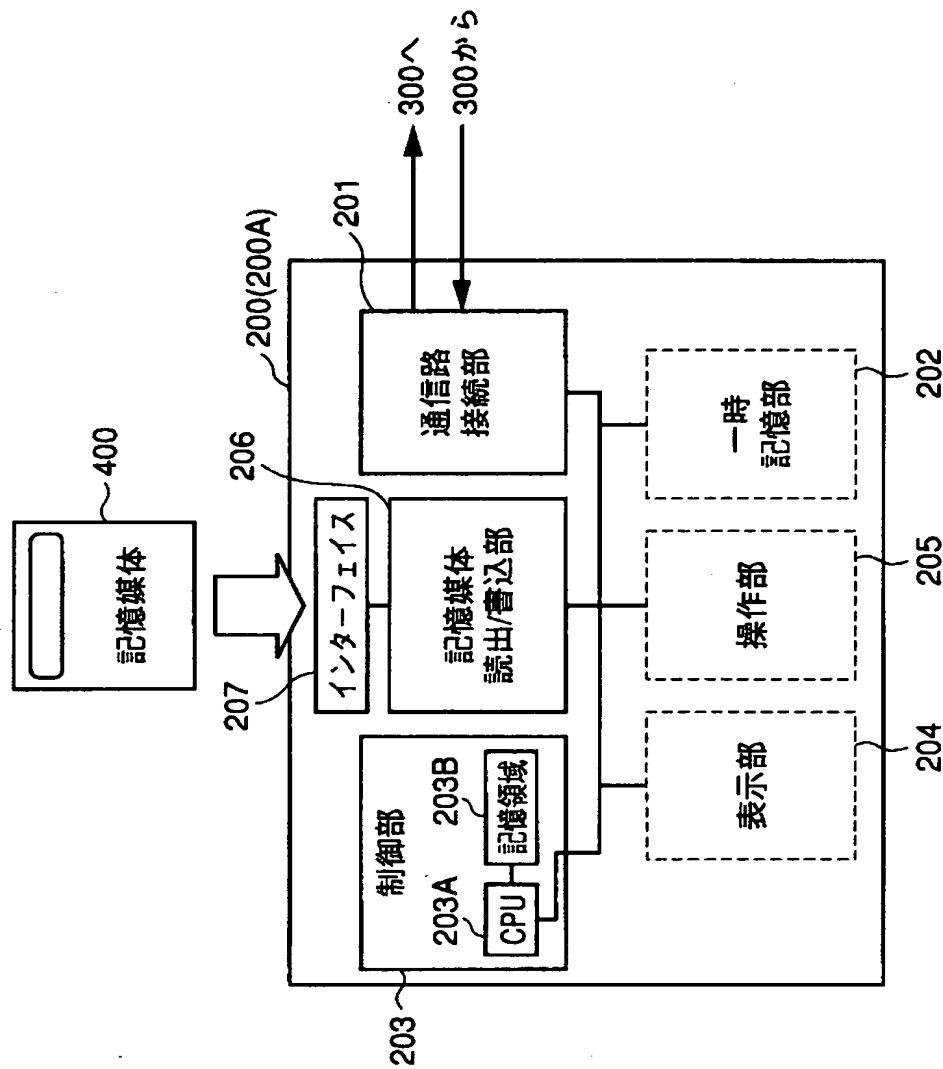
【図 6】



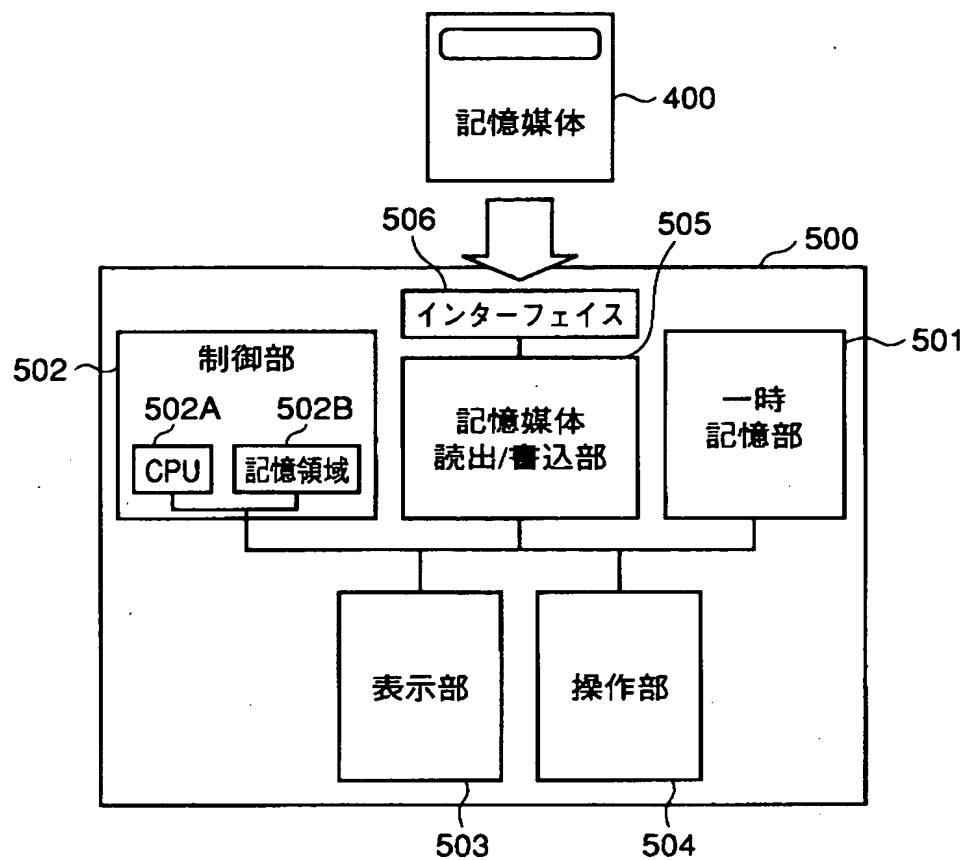
【図 7】



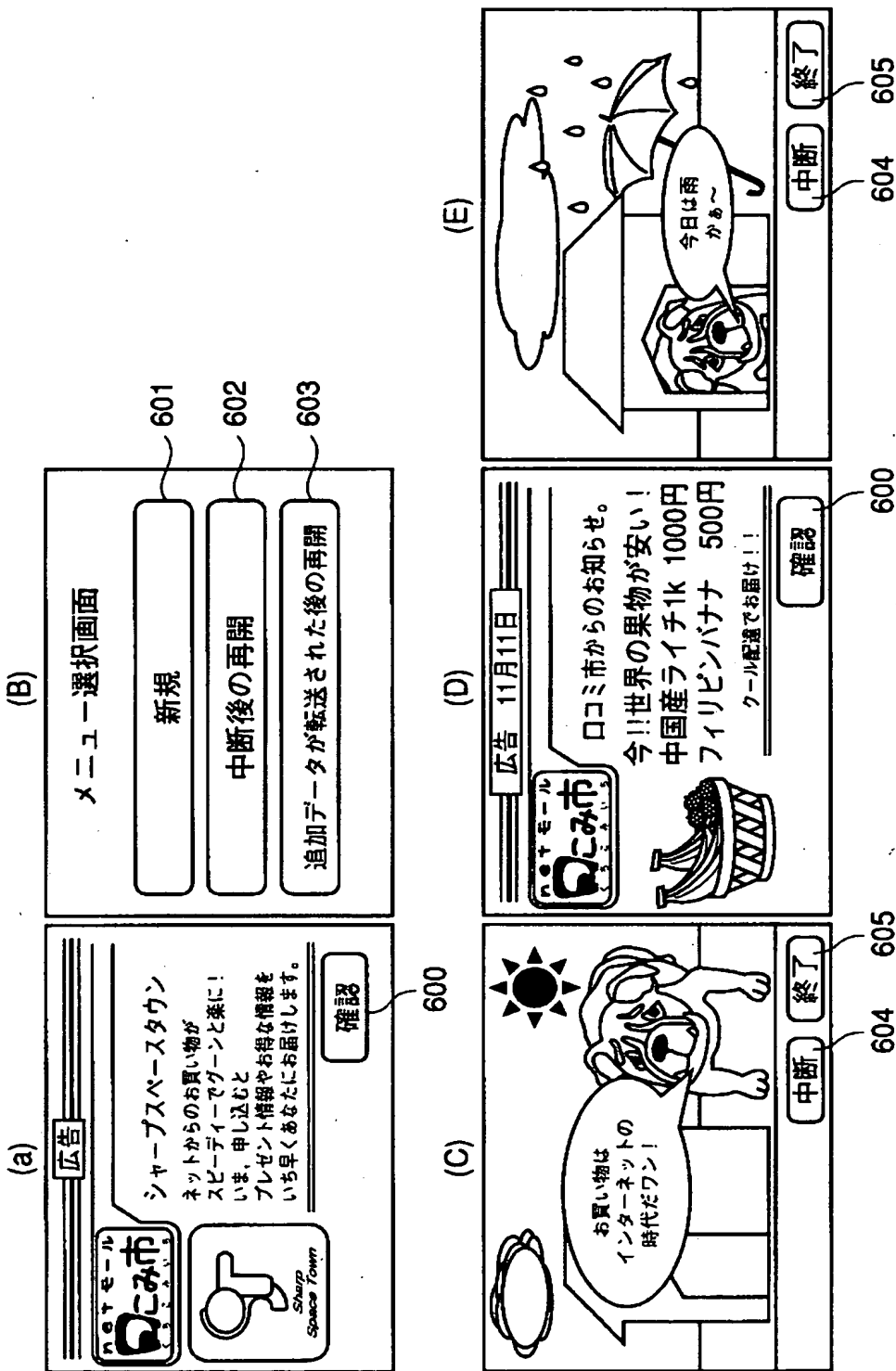
【図8】



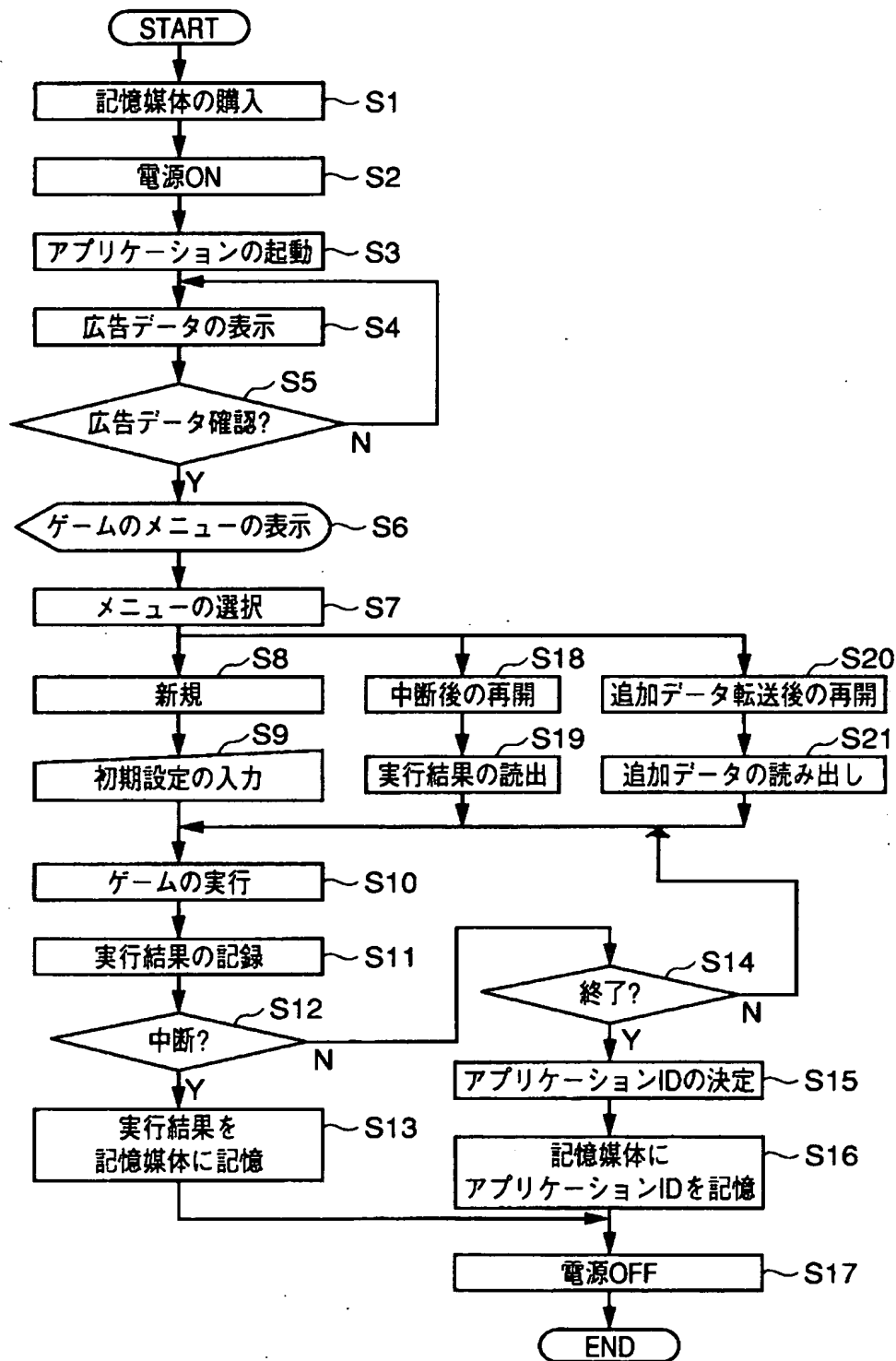
【図 9】



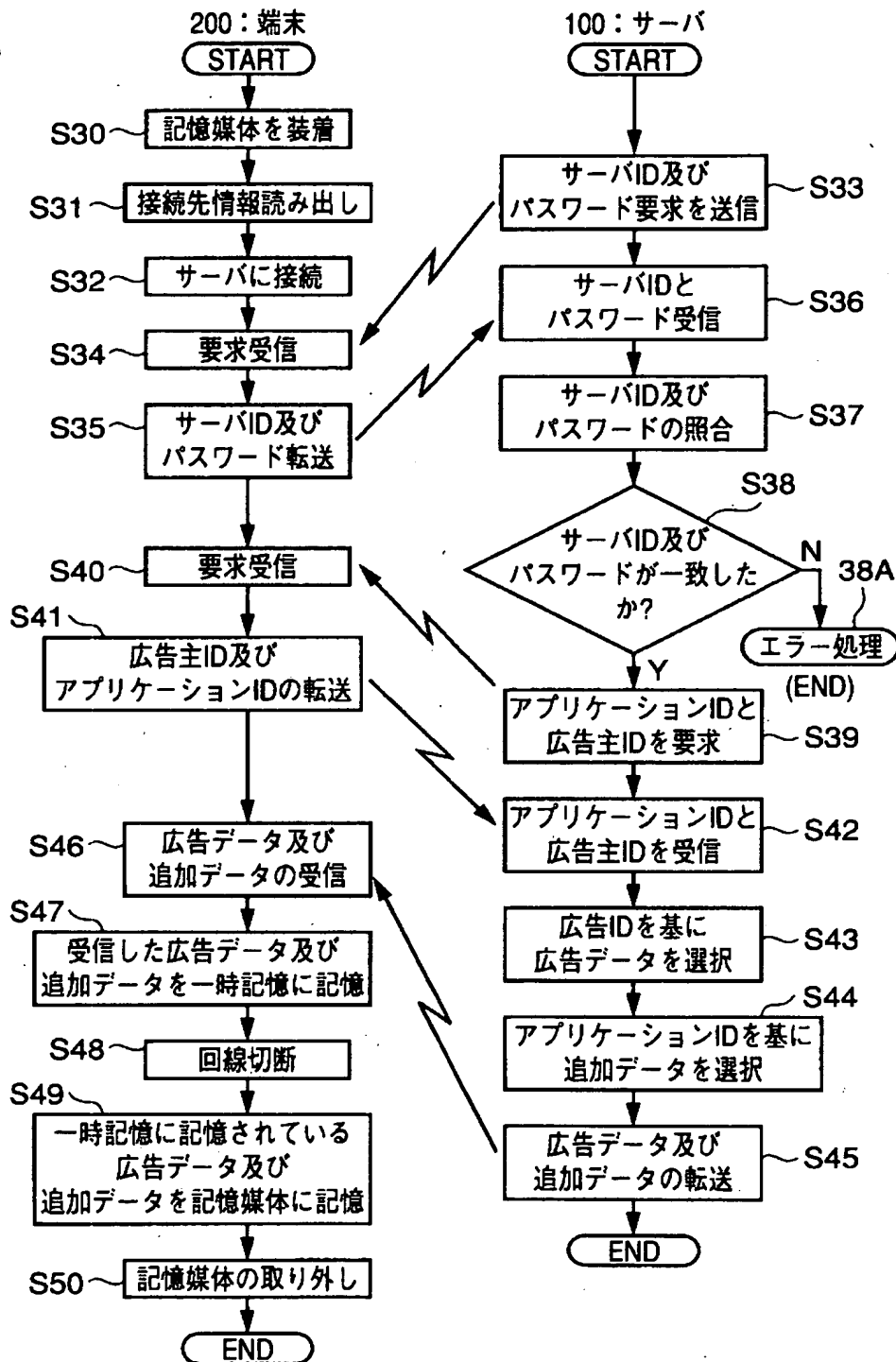
【図10】



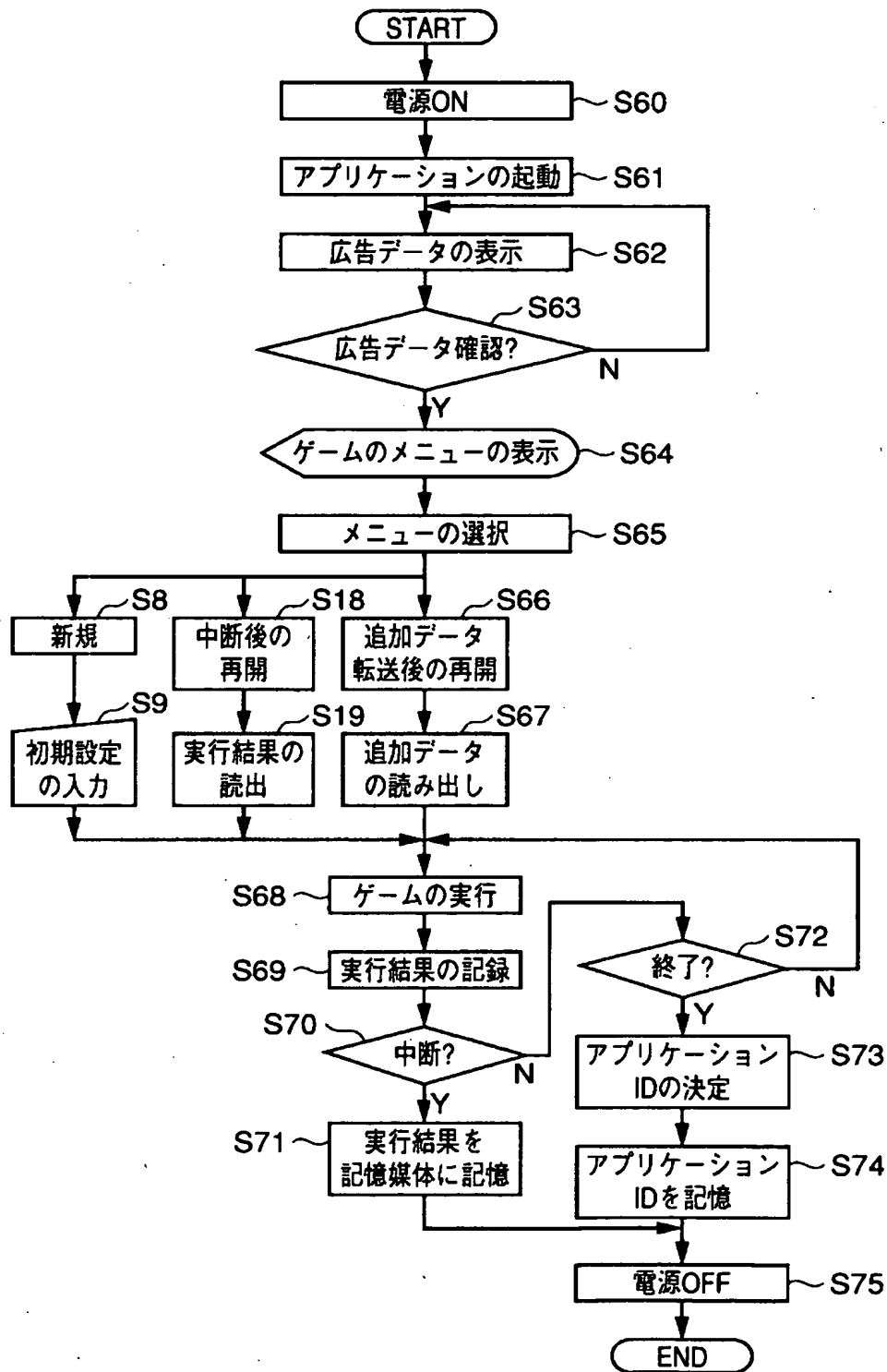
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 クライアントに所望情報とともに関連する広告情報を提供する。

【解決手段】 ゲームを実行する端末500には、記憶媒体400を介して情報を転送する端末200が設けられる。端末200はデータ通信路300を介してたとえばサーバ100と通信する。端末200からサーバ100に対してゲーム用プログラムに関する追加データの取得要求が送信されると、サーバ100は追加データとともに、該ゲーム用プログラムに関連した広告データを端末200に送信する。端末200は送信された内容を受信して記憶媒体400に書込む。その後、記憶媒体400は端末500に装着されてアクセスされて、追加データおよび広告データは端末500に供給される。ユーザは端末500を操作して追加データを用いたゲームを実行する際に、供給された広告データによる広告画面が提示される。

【選択図】 図1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000005049]

1. 変更年月日 1990年 8月29日

[変更理由] 新規登録

住 所 大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号

氏 名 シャープ株式会社